
Professional Magazine for IBM PC Games
PC Game 最新情報
軟體世界
NT$60元 HK$25元
火星之旅完全攻略
魔眼殺機完全攻略
國外遊戲即將中文化
銀河飛將超強火力修改
軟體世界、美國EA聯手取締盜版
31
1991年·10月號



亞洲電腦
ASURE
軟體精英大結盟
軟體程式創作獎
萬元高額獎金，徵求好作品與我們同享 立即投稿，就有機會馬上現金兌現。
參賽資格：除了主辦單位所屬員工外，所有個人、團體等持有國籍者，均可參加。
參加辦法：1.檢附文件：作品名稱、執行程式、原始程式、函數庫操作手册及作者簡歷（姓名、年齡、職業、地址、電話、學歷）
2.收件方式：請附磁片、files及操作說明，以限時掛號郵寄至：亞資科技股份有限公司，高雄市三民區民壯路53號，軟體系統評審委員會收。
投稿須知：1.作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。
2.須爲尚未發表之創作作品。
3.主辦單位對合格作品擁有修改權與發行權。
作品條件：1.不限種類自由發揮如一般軟體或商業軟體及公用軟體之小功能管理作品。
2.單/彩色皆可，需IBM PC相容系統及列印。
作品稿費：1.經測試合格作品，立即可得高額獎金之稿費。（通知期限內親自領取）
2.後續作品加強，功能之稿費另計。
主辦單位：亞資科技股份有限公司



遊戲創舉

印度終於在PC上現身了

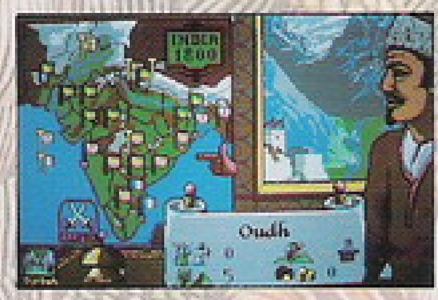
吃多了三國演義、楚漢之爭這些重口味的中國菜，總會膩吧？換個口味，來份以印度爲遊戲背景的印度王如何？保證會讓你讚不絕口，大呼再來一份。

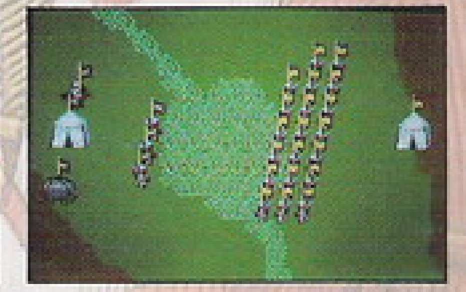
印度王一個輕鬆又有趣的戰略遊戲。遊戲中，除了要運籌帷幄、善用策略之外，還得要有反應靈敏的動作神經。因爲遊戲中加入了不少的動作場景，如：比劍、獵老虎、騎大象比賽、佔據皇宮的槍戰，以至最終的查克神廟之役，都是遊戲中最逗趣、最精彩的部份。而且遊戲還支援魔奇音效卡ㄋㄟ！（雖然支援魔奇音效卡不是很偉大的事）但在統治印度的過程中，隨時都能聽到柔和的背景音樂，相這在其他的戰略遊戲並不多見。

雖然我知道，你們不一定相信我上面寫出的優點。但我還是用力的建議，不管你是戰略老手或是菜鳥，印度王絕對值得你開機一試。









各方英雄，齊聚一堂。
印度大陸，盡在掌握之中。
邪惡的查克教總部。
作戰方式，輕鬆有趣。

機　種：IBM PC AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型：動作戰略
片　數：3片(1.2M)
售　價：NTS 300元
☆支援魔奇音效卡





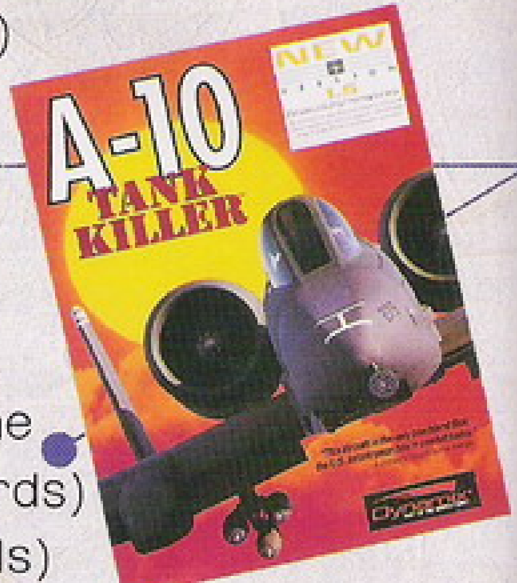
盜拷歪風之猖獗已嚴重侵犯到軟體創作之權益，使得消費者與合法軟體廠商互蒙其害，軟體世界總裁王俊博有鑑於此，乃積極致力於爭取合法代理權（P.96），並爲落實國人自製軟體之開發，特舉辦金磁片獎等活動（P.92），而中美軟體技術合作之相關事宜亦有助於遊戲中文化的理想早日實現（P.91）。

本期封面，軟體世界總裁以創世紀中的Avatar手執法杖、腰佩寶劍之造形登場，呼籲尊重智慧財產權並顯示取締盜版之決心。

1·9·9·1

10月號

《NEW FILES》



《強片預告》

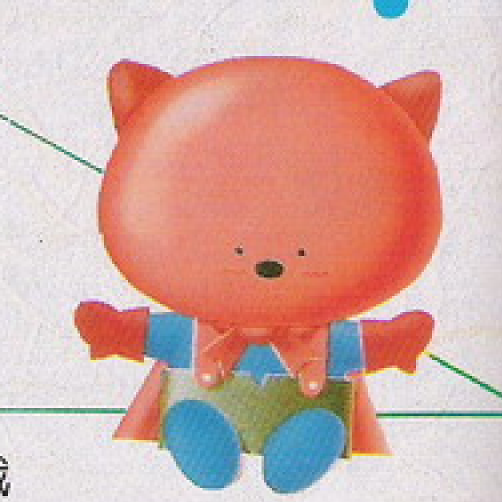
《GAME在燒》



《PC地帶》

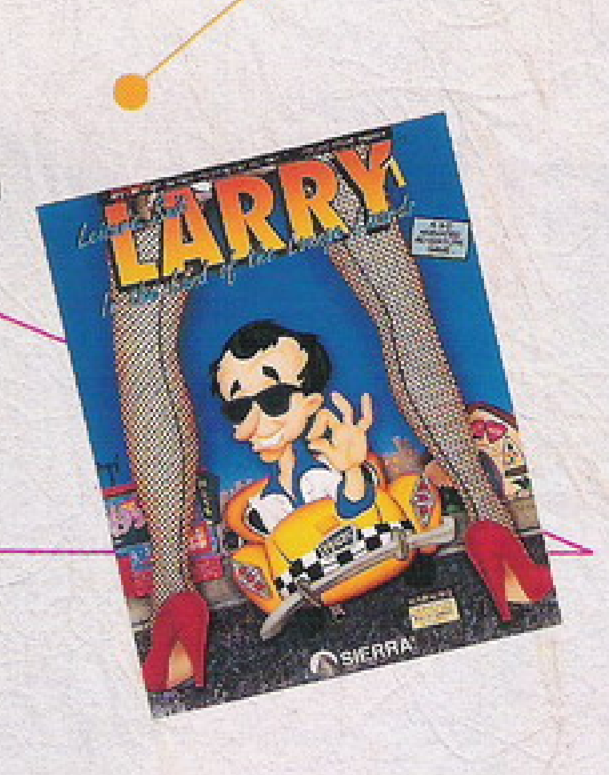


《隆中對》





目錄



中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
副 總 編 輯／吳海境
主　編／陳　道
編　輯／沈懿慧
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
廣告企劃／陳揚隆、劉信良
資料處理／曾玉琴

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
謝政憲、劉　璞、鍾文慶
王淑美、楊淳妃

美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆
李孟花、郭淑芬、林惠玲

特約作家／
葉明璋、吳謙諒、李莉莉
劉伯岳、陳宗甫、董純甫
黃振倫

駐美特派員／
亞佛列德

發行所／
軟體世界雜誌社

社　址／
高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱

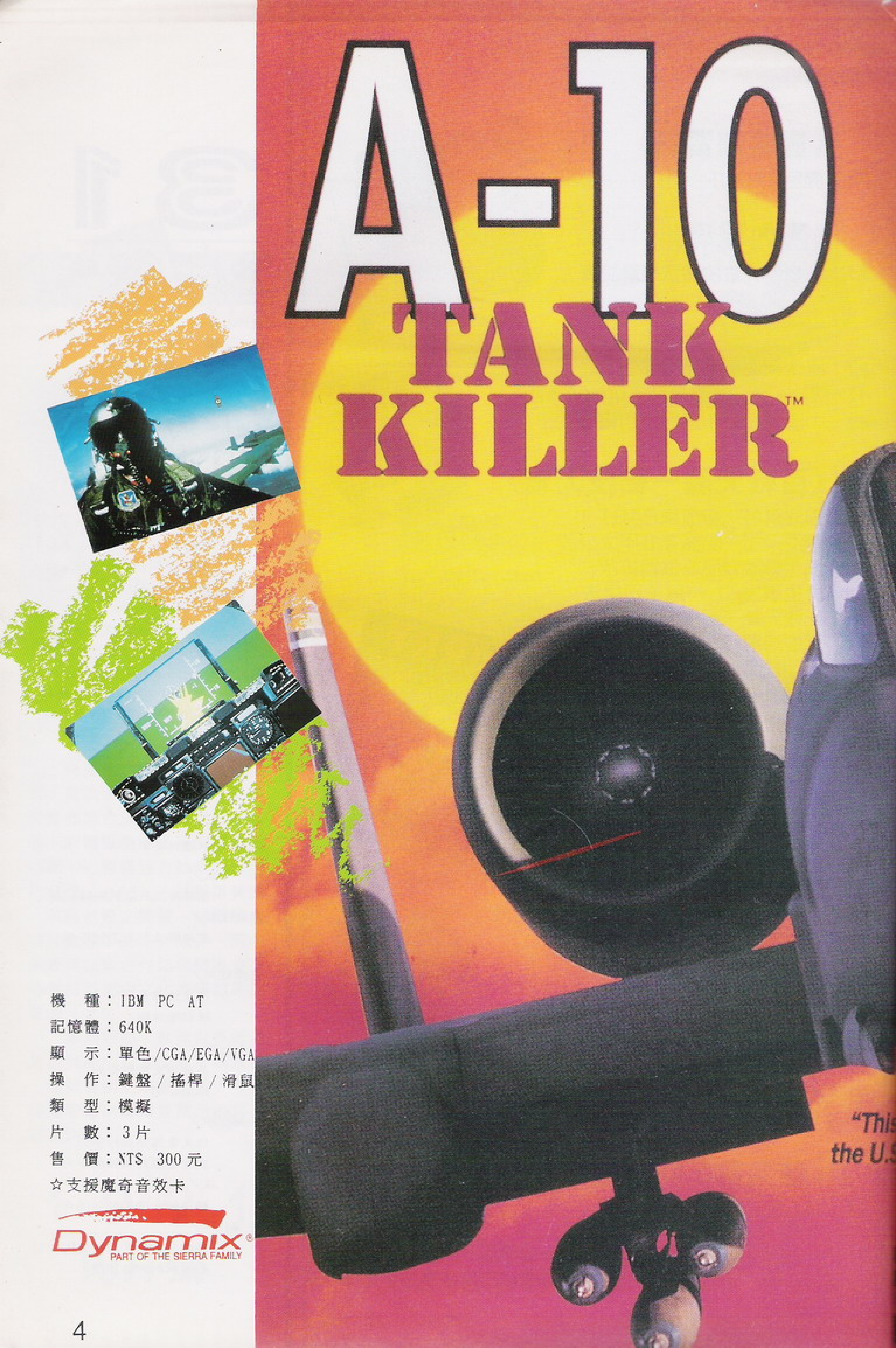
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師

內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司

照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司

製　版／
聯伸彩色印刷製版公司

印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號


A-10
TANK
KILLER™
機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型：模擬
片　數：3片
售　價：NTS 300元
☆支援魔奇音效卡
Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY



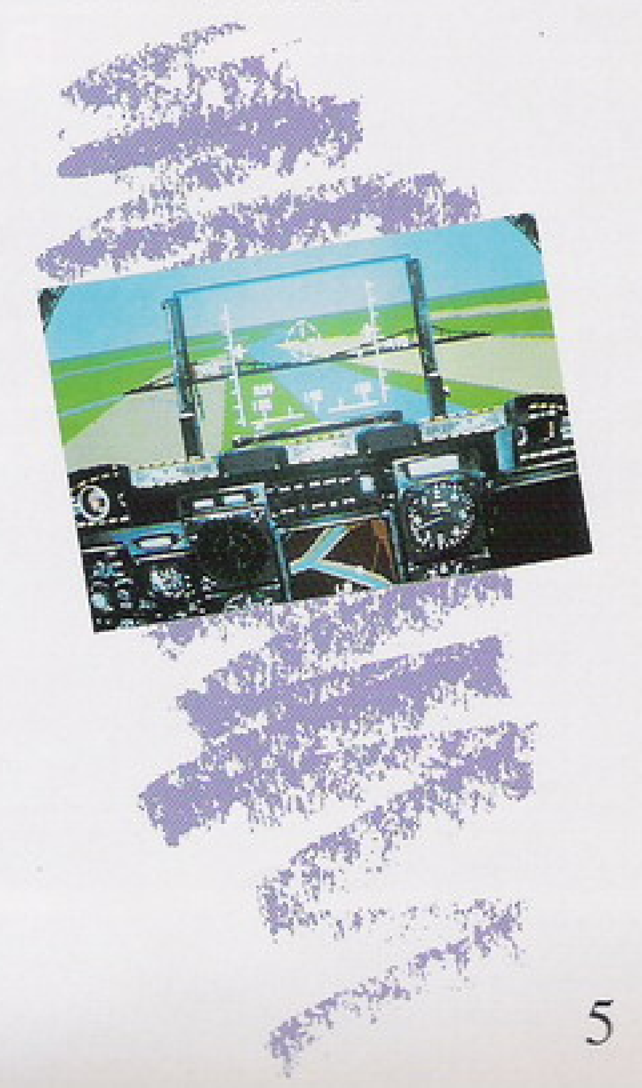
縱橫天際威震沙場
叱咤風雲笑傲群倫

新A-10坦克殺手強力登場！

如果你是模擬飛行遊戲迷的話，那麼前年Dynamix公司出品的A-10坦克殺手對你而言，並不陌生吧！沒錯！本遊戲正是A-10坦克殺手的革新版。*新A-10坦克殺手*除了承襲舊版的所有優點外，更增添了選擇戰場和監視器的功能。因此*A-10*的執勤戰場除了原有的中歐戰爭外，更加入了今年度震撼全球的波斯灣戰爭——*沙漠風暴計劃*。眞是太帥了！

同時本遊戲在飛行模擬方面非常逼眞。在監視器開啓狀態下，你可以從任何角度欣賞*A-10*的飛行英姿。在武器配備方面，*A-10*可裝載小牛飛彈（MVA）、響尾蛇飛彈（SID）、雷射導向炸彈（LGB）、高爆性叢集炸彈（ROC）、跑道滲透炸彈（D-UR）和令地面部隊聞之喪膽的30厘米GAU-8復仇者（Avenger）機關砲，無論是天上飛的或是地上走的，絕對難逃*A-10*的猛烈攻擊。如果改成無敵的*A-10*還可以槍砲不入，享受無比的轟炸快感。

除此之外，*新A-10坦克殺手*獨樹一格的訊息提供方式，極盡幽默諷刺之能事，不但在出任務前會把你叫去面授機宜，任務中還不斷提供訊息，插科打諢，妙趣橫生，臨場感十足，就好像眞的坐在*A-10*的駕駛艙內執行任務。非但如此，操作簡單，非常容易上手，無論是玩家級或菜鳥皆能享受駕馭*A-10*的飛行快感。



CHIP'S CHALLENGE™

144 Levels of Puzzle-Solving Fun

迷宮動動腦

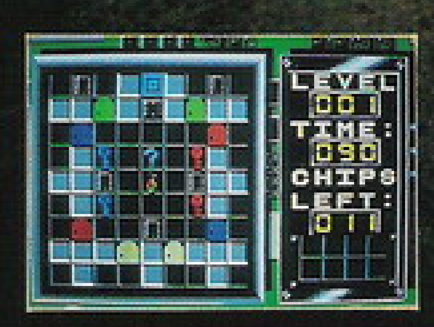
機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿
類　型：智育
片　數：1片
售　價：NTS 80元
☆支援魔奇音效卡

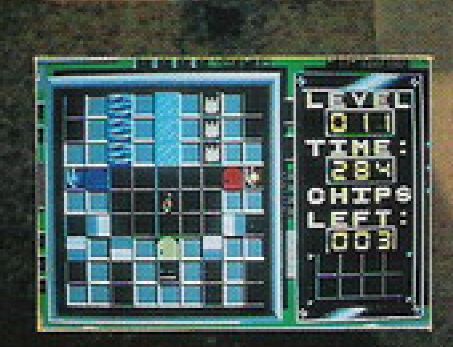
沒有兩把刷子，請勿嘗試！

爲了加入美人兒麥琳達（Melinda）主持的電腦玩家俱樂部（嘿！這當然不是主要目的囉！）你必須連闖144個困難度頗高的迷宮，可別小看了這些由電腦奇才麥琳達親手設計的迷宮！因爲……

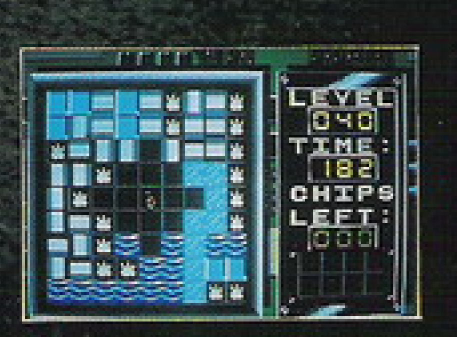
機關密佈，讓你傷透腦筋！火攻、水淹，讓你死無葬身之地！大蜘蛛、臭蟲…和你大玩奪命追逐戰！鮮紅欲滴的櫻桃炸彈，教你粉身碎骨！闖關時間急迫，你絕對沒有絲毫偷閒喘息的機會！

怎樣？如果你還有勇氣，如果你想贏得美人兒青睞，就接受這一連串的挑戰吧！

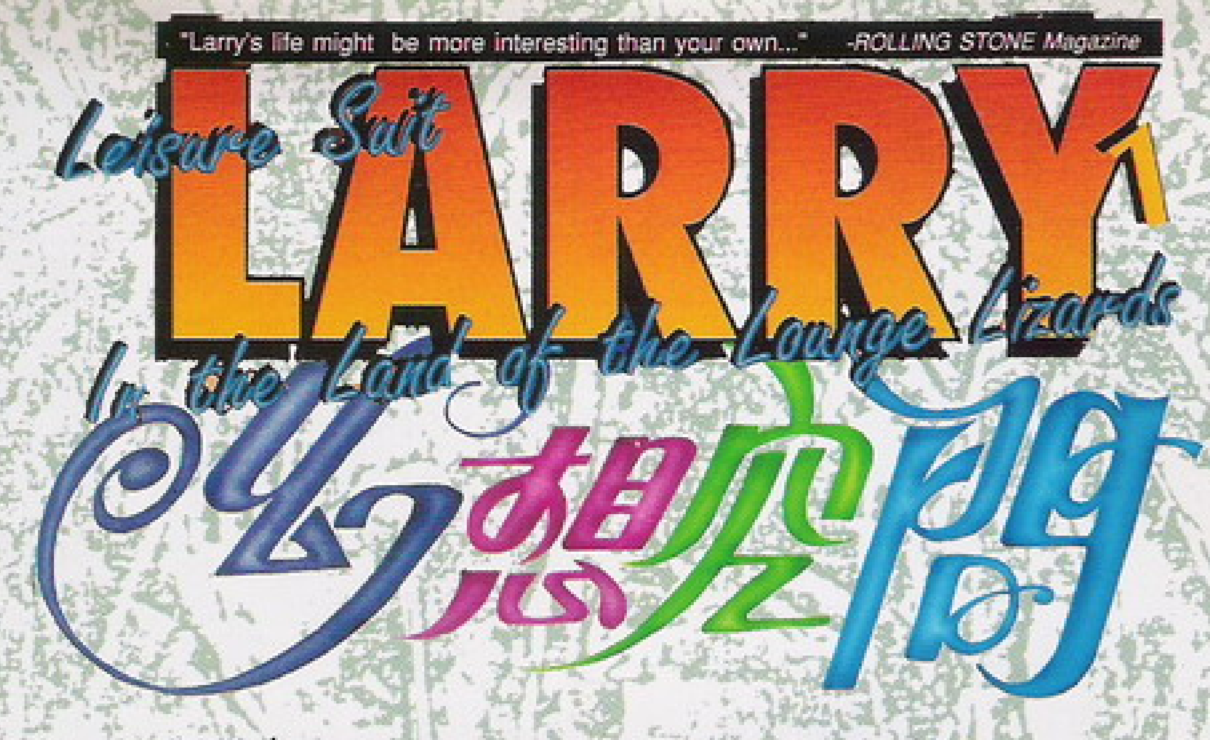




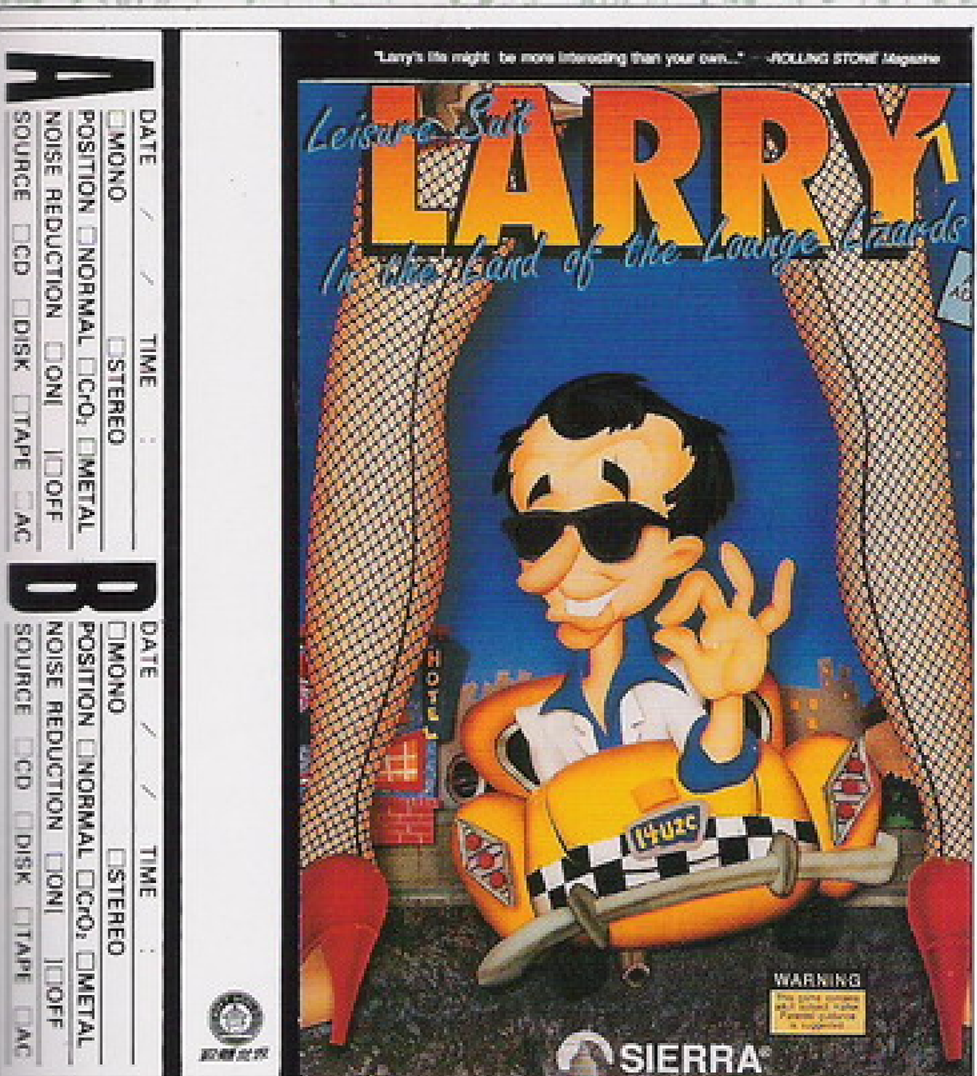




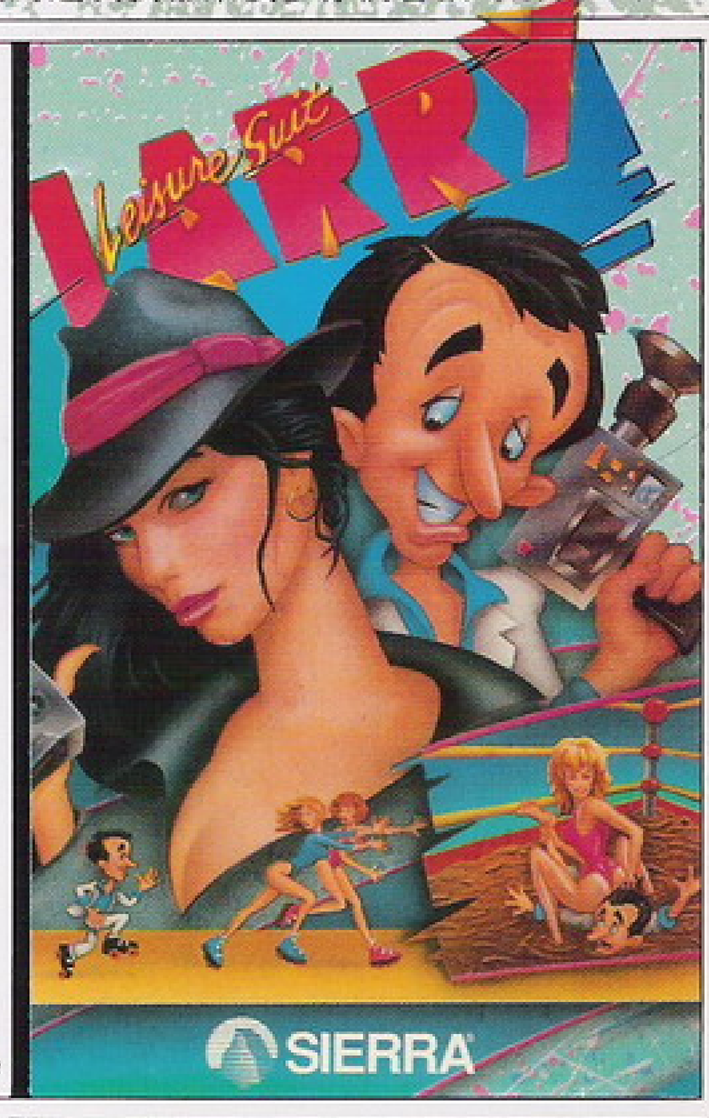




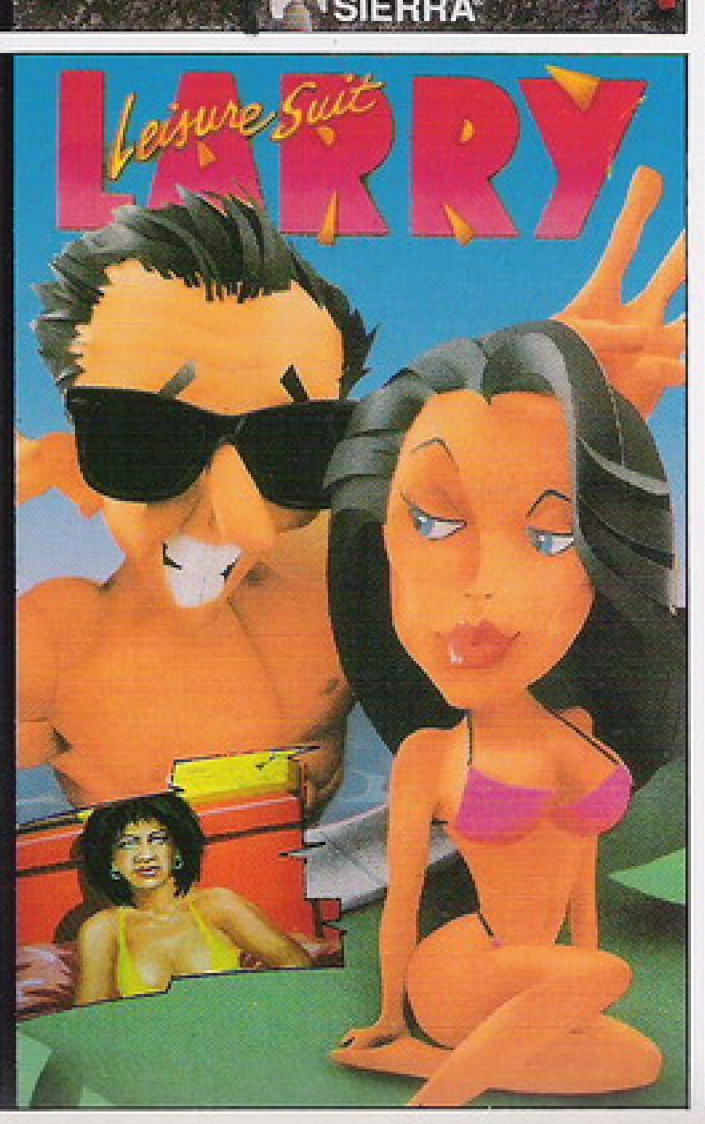
嗥……聽到這種聲音，想必大家都已經知道我是誰了吧！
沒錯，我就是轟動樓上，驚動樓下，世界第一，宇宙無雙，大名鼎鼎的好色英雄——萊里。
你們一定很好奇，爲什麼我在沈寂多年後，又重出江湖？答案很簡單，因爲這次我帶來很多你們喜歡的朋友，有：



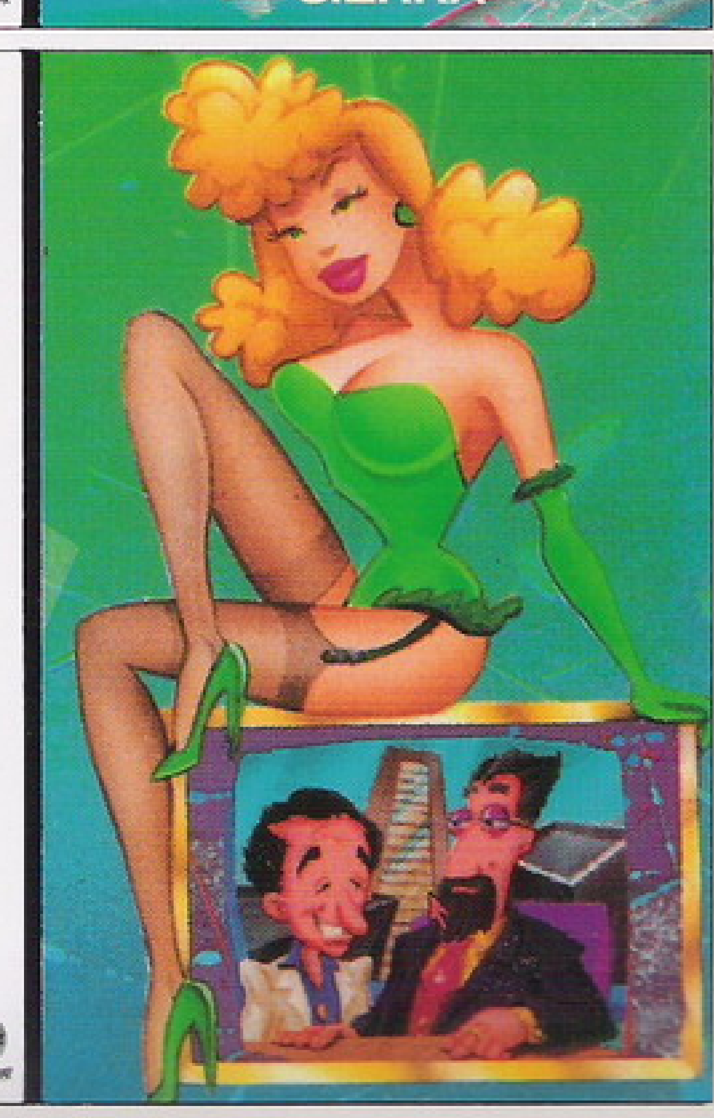














鼠速小子——滑鼠：移動靈敏、快速。是你們泡妞、交女朋友的最佳拍檔。

變色女郎——VGA256：色彩豐富、艷麗。眼睛想吃冰淇淋絕對不能沒有她。

魔音老叟——魔奇音效卡：音質動感、細膩。與女朋友談情說愛時，如果沒有柔和的音樂，你能感受到羅曼蒂克的氣氛嗎？

7．ELVEN——圖像系統：操作簡單、方便。就像7-ELVEN一樣，那麼便利。

怎麼樣？我這幾位朋友夠份量吧？！這種堅強的陣容，絕對能滿足品味高級的你。就像棻棻說的：「現在你相信我，以後你會相信他們」。好了，廢話不多說。要找我的話，可以到第58頁的小酒館，我會在那兒召開記者會。

〈新幻想空間 I〉

機　種：IBM PC AT

記憶體：640K

顯　示：VGA

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠

類　型：冒險

片　數：3片(1.2M)

售　價：NTS 300元

☆支援魔奇音效卡







B A B A

B A B A



機　種：IBM PC XT/AT　顯　示：單色/CGA/EGA　類　型：角色扮演　售　價：NT$ 340元

記憶體：640K　操　作：鍵盤/滑鼠　片　數：6片

新

宇宙傳奇 I



羅傑・威柯

又回來了！

小心喔！他這次將帶給你更多的顏色瞧瞧！

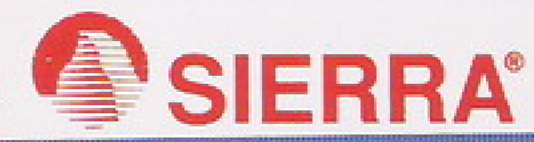
據說……

如果你不會因宇宙傳奇 I 的宇宙場景嚇得頭髮變白！也絕對會因宇宙傳奇 I 的幽默而笑得肚子痛！

我們並不想害你這樣，但是……如果不將這麼好玩的遊戲呈現給你，你會更……









SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



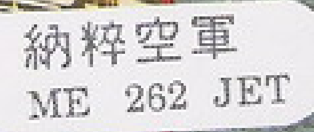
納粹飛行秘史



納粹飛行祕密武器

第二次世界大戰末期，希特勒以納粹空軍指揮官們，將他們的希望全放在V-2 復仇者飛彈以及納粹空軍祕密武器！

根據現代戰術學家研判，假如納粹眞的成功地將祕密武器用上的話，整個戰局將極有可能完全改觀。



納粹空軍 ME 262 JET



盟軍第八航空大隊（野馬式）P-51 MUSTANG

納粹空軍 FW 190 A

LUCASFILM GAMES



Tony La Russa's

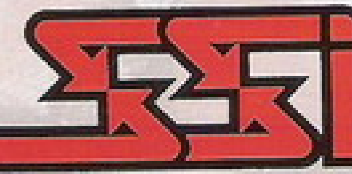
ULTIMATE BASEBALL®

留名棒壇
就看今朝

SSI公司讓你美夢成眞，成爲棒球史上一顆熠熠發亮的明星



明星職棒



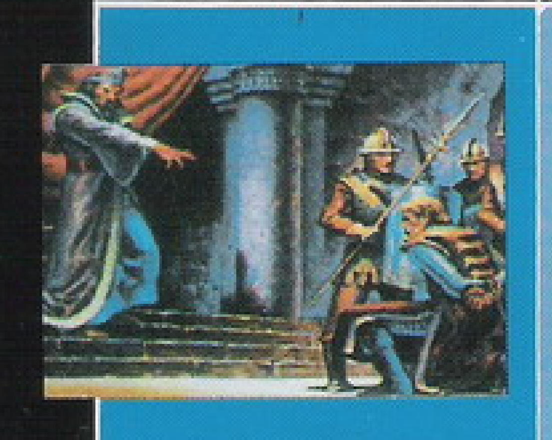
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

WING COMMANDER II

銀河飛將

全面召集令將隨時下達！
各銀河飛將請密切注意！

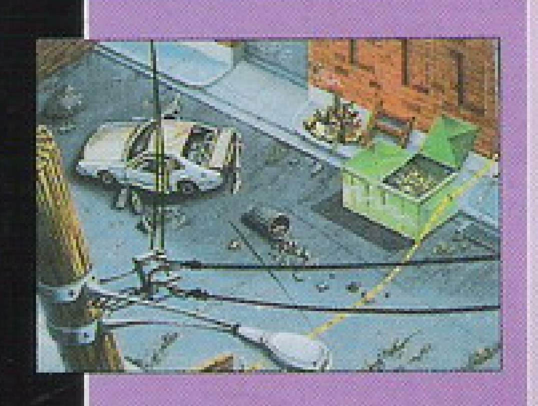




Conquests of the Longbow Legend of Robin Hood™

亞瑟王傳奇（1990年全美票選最佳電腦遊戲）的作者又一力作一**俠盜羅賓漢**，即將與國內玩家見面。將一生極富爭議及傳奇色彩的羅賓漢、瑪莉安、理查國王及雪伍德森林中的一幫劫富濟貧、膽識過人的綠林好漢以VGA 256色完全呈現；其精緻的拍攝製作手法絕不亞於凱文·科斯納主演的「俠盜王子一羅賓漢」。

想體會十字軍東征時其多變的局勢？請期待本遊戲的推出！



Police Quest™ 3 The Kindred

警察故事III以眞實的法律規範、警方調查程序、法庭偵訊和犯罪現場爲架構，配合眞實的影像、照片和出色的藝術效果，讓玩者身歷其境，就像是眞的在當一名警察一樣地執行勤務，你甚至還得向違規的駕駛開罰單呢！

在VGA 256色的顯示下，犯罪黑街更加詭異，而且震憾人心的背景音樂還是由電影「邁阿密風雲（Miami Vice）」的配樂作曲者一Jan Hammer所作！敬請期待打擊犯罪日子的來臨！！



Chuck Yeager's Air Combat

Chuck Yeager's Air Combat是EOA公司繼空中英雄後，再度於今年推出的大作。遊戲所提供的50個歷史任務和6種戰機，帶你穿梭於二次世界大戰、韓戰、越戰這三個著名的歷史戰爭中，體驗當時空戰的慘烈。

如果你覺得這些還不夠過癮，遊戲還可讓你自己設計任務，地點、敵人、戰機隨你挑。而且整個遊戲在VGA 256色的襯托下，其眞實度和趣味性更是發揮地淋漓盡致。

如此另人怦然心動的遊戲，絕對值得飛行狂們登機一試！

強片大會串

故事並沒有因此而結束，Tolkien's 的地球三部曲繼續展開……黑暗大帝沙朗仍然在追捕持有魔戒的人，但是現在情況已有所改觀，邪惡的巫師沙拉曼，因爲無法滿足他對權力的渴望，正步上沙朗的後塵……

遊戲中你將帶領著一群伙伴，包括洞穴巨人、半獸人、幽靈……，深入陰暗、詭譎的范恭（Fangorn）森林、妖魔遍佈的山區以及陰森可怖的沼澤區，最後將進入神秘的魔谷。

所有人物在VGA256色顯示下格外逼眞活現，配合臨場感十足的音效和配音效果……絕對讓你深陷其中，忘情慨然！

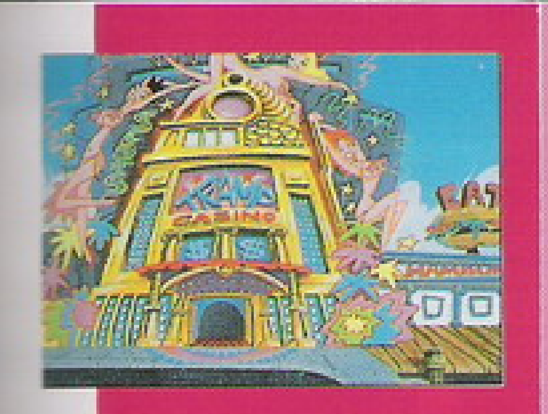
本遊戲承襲前二代遊戲一明星撲克和撲克萬花筒的一貫風格，將在介紹6種花樣不同的牌戲，其中包括古老的西洋雙陸棋戲（Backgammon）、西洋棋（Checkers）、骨牌戲（Do-minoes）和其他非常有趣的牌戲，有些還是特別爲孩子們設計的。您可以選擇和家人、朋 戲，或是和遊戲中的牌友對戰，其中包括英雄和惡名昭彰的惡棍，你可得小心點了！



The Lord of the Rings, Vol. II



Hoyle® Book of Games Vol. 3



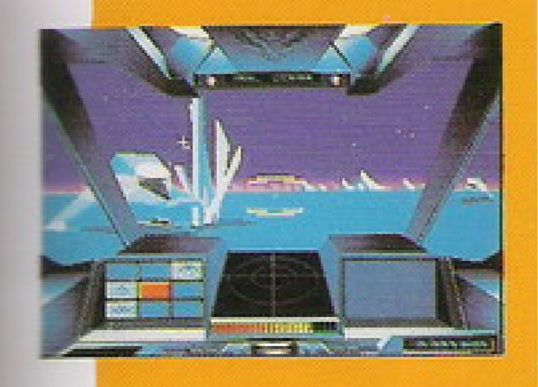
Leisure Suit Larry™ 5
Passionate Patti Does
A Little Undercover Work

微禿的腦袋，滿嘴噁心的臭味邋遢的外表，老遠只見他一團肥大如香腸的鼻子，瞧他同手同腳走路的那副驢樣，想不到他竟是來自各國的妙齡女郎心目中性感的偶像，您猜到是那位「聖人」了嗎？某里！沒錯。

這次某里使出了他壓箱底的寶貝，以VGA 256色的亮麗色彩及電影技術手法刻畫他另一個狂奇旅程，並以更新更性感的3D立體動畫喚醒每個飢渴的心靈。

記得某里的頭號情人佩蒂吧？熱情奔放的佩蒂在這次竟然變成了某單位的情報幹探，天哪！這是攪局還是騙局呀？這回你可能有機會操縱兩位主角，在一等一的支援音效中完成某里生命中的第「五」春。

SIERRA 公司使出渾身解數，你絕不能抗拒這種誘惑！



Nova™ 9 from Dynamix

身經百戰的太空戰士們！請預備迎接一個新時空的超級電腦遊戲。

見到 Nova 9，就彷彿回到了星式七號的時代，但在 Nova 9 中卻充滿了比星式七號更奪目的 VGA 256 色光彩。

三度空間的立體畫在你的螢幕前迸發更搶眼的效果，從未見過的異星敵人，出奇制勝的戰鬥策略及前衛的高科技武器都是 Nova 9 傲人的特點及 Dynamix 公司精心醞釀多年的結果。畫面動作之迅速流暢及兩軍遭遇驚心動魄的爆破場景，簡直是超乎想像的好！配合立體身歷聲音效果，使 Nova 9 這遊戲更具畫龍點睛之妙。

Dynamix 公司強馬力推出，玩家請小心接招！

這一扇黑暗之門的背後到底隱藏著什麼邪惡的力量？在不久的將來，我們將引領您到門的另一邊去，一探創世紀VII的世界。

這次，Lord British帶給創世紀VII更堅強的內容：有目前最先進的音效及配音效果，出自名家手繪之人物、動物及怪物造型，更融合詭異的畫面及起伏不定的地形變化。

只要招募一隻「滑鼠」進入隊伍，所有指令便能操控自如。沒有硬碟的[illegible]創世紀迷，請在本遊戲正式問世前以正當而迅速的方法配備一台吧！

創世紀的精神永遠與玩家同在，敬請耐心等待RPG年度大作——Ultima VII—The Black Gate！！

本遊戲配合極佳的遊戲畫面，以及鬥智的[illegible]戰略，絕對適合您闔家一起捉對廝殺。



Ultima VII
The Black Gate

窮則變，變則通！在方塊充斥人們整個休閒生活的今日，軟體世界將在不久的將來提供您一種考驗反應、智力的「新方塊」生活——Wordtris。

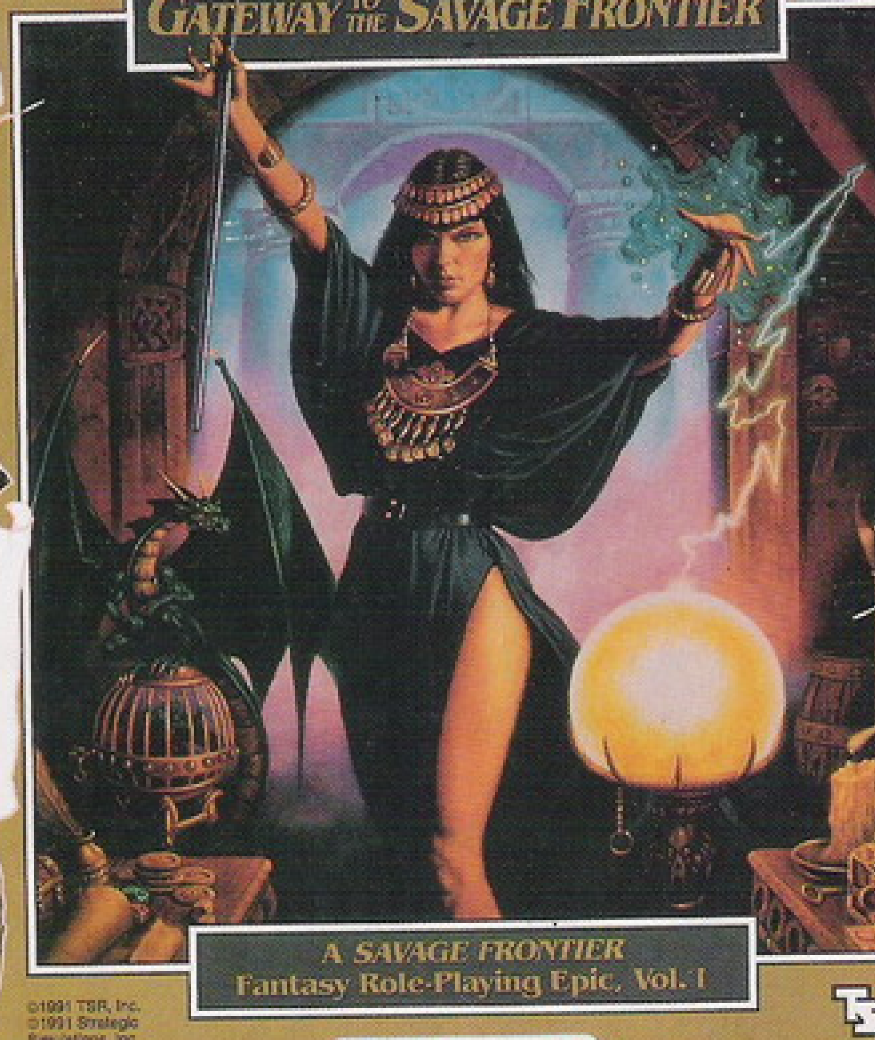
這回由螢幕頂端掉下來的是二十六個字母，而不是不同形狀的方塊；您的視覺神經將緊繫在如何將字母拼成單字，而不只是拼湊方塊。多種遊戲模式供您選擇，並內附三萬字字典供你查閱核選單字。遊戲設有10道超級難關，要輕鬆過關可沒那麼容易！您是寵愛俄羅斯方塊系列的人口之一嗎？相信您也會對本遊戲一見鍾情，再見傾心！





Wordtris

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



—異域之門—

來自遠方的黑暗勢力再度入侵！
古代的神祕物件能否再退魔靈？



AD&D新系列RPG
軟體世界近期發行



十種死法大公開

/諸葛不亮

*來喲！*緊來喲！慢來你就減看一半。

來來來！智冠旅行社這次爲了回饋社會，特別舉辦基爾伯蘭根古堡逍遙四日遊。五星級古堡套房、鮮美人肉及一切娛樂消費，只要花您100塊銀元（折合台幣約300元）。同時，爲了讓這次遊覽更加精彩，旅行社不惜重金禮聘美國著名主持人ELVIRA充當嚮導，帶您遊遍古堡，並且爲您介紹歷年擅闖古堡禁區，而被處死的諸英雄好漢，其死狀之慘、之絕，保證讓您三天吃不下飯，睡不著覺。

不過，我得先警告膽小的旅客，務必多帶幾條褲子預備著，以避免不必要的「窘境」發生。O.K.！廢話少說，現在咱家就先介紹古堡繼承人口傳面授給我的十大「死」例，讓玩者先睹爲快，再考慮是否要捧上銀兩，加入我們的秋季旅行團！

斷頭

1791年7月15日，日本旅客孫×隆在脫隊「解手」後，被守門的白眼武士斬斷其項上人頭。所以在此警告各位旅客，千萬別跟他搭訕，除非你想嚐嚐當無頭鬼的滋味。不過聽說殺死他後，可以得到一把鑰匙，不知道是眞的還是假的？

破喉

1795年9月9日，台灣旅客科長老被發現死於花園小屋，其喉嚨似乎是被某種怪物撕破而致死。經事後調査，死者可能是想取藏於盒內的鑰匙，才遭此橫死。

穿腦

1799年12月25日，美國旅客Trillion，陳屍於地下墓穴走道，可能是被守衛怪物以石塊擊破腦袋致死。據死者留在地板上的遺言來看，地下墓穴的某個棺材可通往水井。

狼牙

1812年1月1日，西班牙旅客May，死於馬廄。原因可能是被廄內的狼人咬斷喉嚨致死。據堡主透露這名狼人已有500年道行，要對付牠可能要動用銀子彈。

鷹爪

1836年1月15日，山東旅客大妈，被發現於花園。死因是眼珠被挖，失血過多致死。此花園內不時有獵鷹出沒，如果沒有箭術高手陪同，勸你不要進入這個區域。

魔獸

1872年4月4日，英國旅客Angel，陳屍於花園迷宮內。相傳迷宮內有座魔獸巢穴，小魔怪們會不定時在各處出現，以紅光迷暈旅客後再下手偷取物品。聽說如果被紅光照射的次數過多，會被帶往魔獸巢穴殺死。

人頭湯

1893年7月31日，蒙古旅客馬爾寇溫。在旅行團用餐時，赫然發現其頭顱浮在大鍋湯內。經事後調查，可能是女廚師所爲。但究竟是情殺？還是仇殺？我想只有女廚師知道。

火之精靈

1897年10月10日，德國旅客MINI。在參觀古代監獄時，因誤觸火鉗而被隱藏其內的火精靈燒死。根據經驗老道的法師所言，火鉗似乎曾被詛咒過。

吸血鬼之吻

1920年2月5日，美裔旅客諸葛不亮，陳屍於三樓房間內。按照其傷痕判斷，應該是吸血鬼幹的好事。可惜他被吸血美女迷了心竅，又不信基督教、隨身不帶十字架。不然倒楣的很可能是那吸血鬼。

「窒」命的吸引力

1958年11月20日，非洲旅客WEI，倒栽蔥死在水井內。經警方派潛水伕入內調查，發現水井內別有天地，但右側通道的柵門似乎要某種特定的鑰匙才能打開。

看完這十大死例後，您可以想像這趟旅行絕對是有聲有色，精彩萬分。九月底前預訂機位，還可參加摸彩，獎品有保時捷跑車、YAMAHA兜風100、黃金10兩、亞洲電腦海狐F-33（說說而已啦！可別當眞呢！）。機會不多，欲訂從速！詳細資料可向各大書局、唱片行及電腦經銷商櫃檯洽詢。



築城大師

／May

提起中古世紀，令人不禁想起在電影俠盜王子一羅賓漢中，羅賓漢騎著一匹純白駿馬呼嘯而去，那馬上騎士英姿煥發，瀟灑倜儻，襯著遠處的壯麗古堡，蒼翠森林，不禁令人神往那豪氣干雲的古代情懷。而築城大師也就是在這樣的時代背景下於焉產生……

故事發生在歐洲的黑暗時期，在那個時候啊，英國叫做亞爾伯（Albion）。這個亞爾伯呢，正企圖擴大他的勢力範圍，而他的侵略對象也就是當時叫居爾特（Celts）的威爾斯（Wales），為了保住好不容易才搶到的地盤，亞爾伯國王就在居爾特境內大興土木，建築城堡以穩固得來不易的戰果。

在遊戲中，你所扮演的角色正是這個開拓疆土的亞爾伯君主，當然啦！你的最終目的就是建造屬於你自己的城堡，當城堡完成後，藉著商旅的往來和文化交流，慢慢同化居爾特，使它真正成為亞爾伯的一部分。

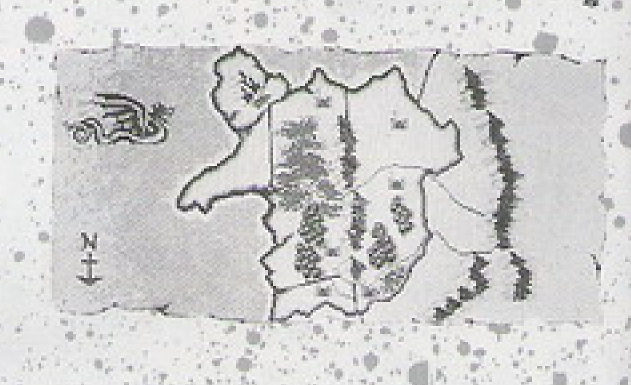
在遊戲設定方面，你可決定想建造的城堡數（最多可以蓋 8 座城堡）而且也可視你自己的「功力」調整難易程度。除此之外，你還可以選擇要當國王，還是當王后，巾幗同樣可以享受至尊無上的快感。奉勸各位玩家剛開始別太高估了自己的實力，最好先由難易適中的等級開始玩，不然你的城堡藍圖還沒設計好，就遭受拆城的噩運，可別怪筆者沒警告過哦！

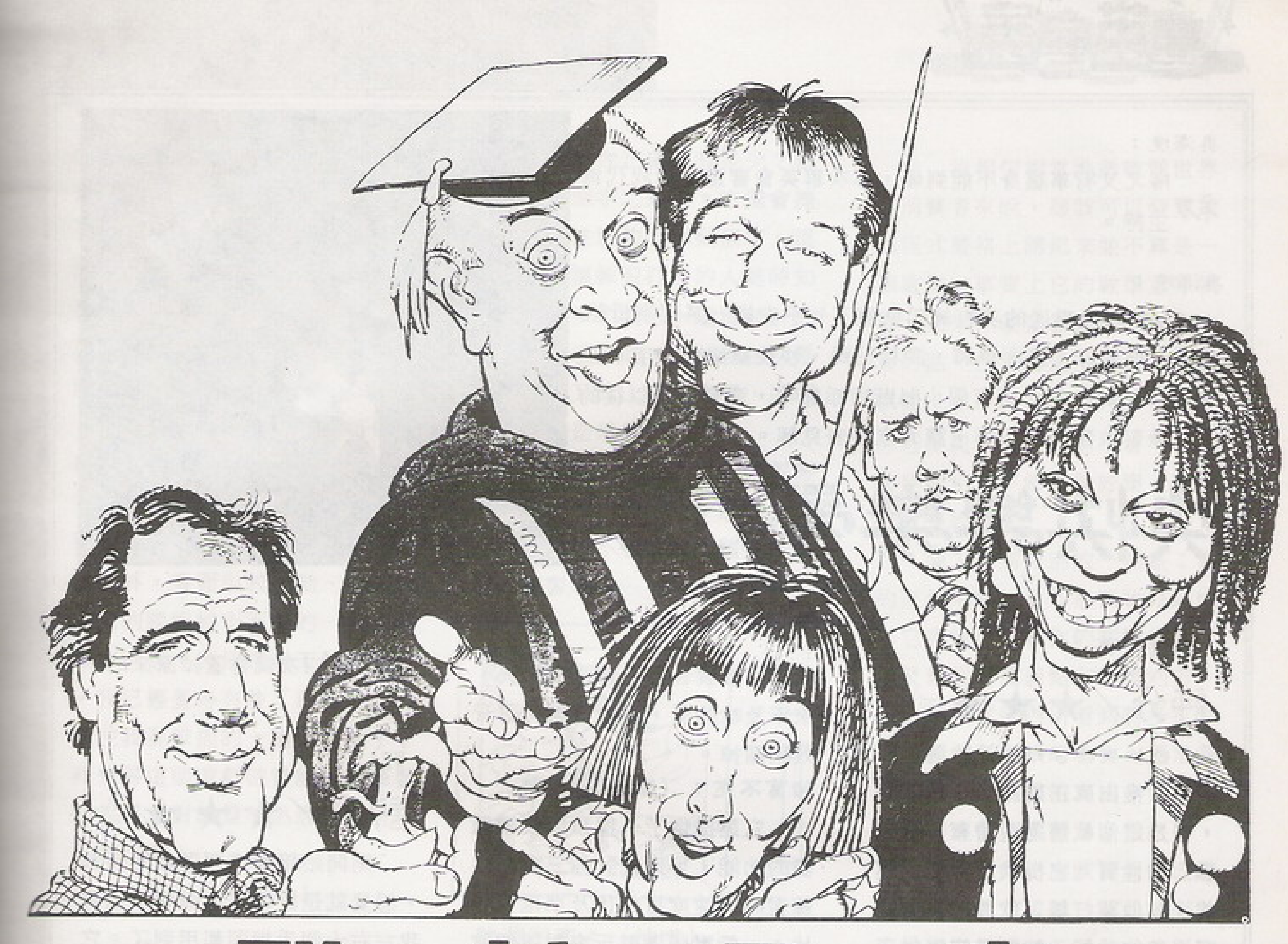
雖然這個遊戲的主要目的是蓋好城堡，但如果整個遊戲只不過是圍繞在建築工事上的話未免太無趣了吧！所以在施工期間，不時會有信差及使者造訪，雖然有些訪客十分友善，但大多數的使者都會帶來令人傷透腦筋的難題，你必須經過多方的考量來答覆，否則……

這些造訪的使者都是隨機的，並沒有一定的順序，而且每次拜訪都是環環相扣，息息相關，這個時候可就要考考你的機智如何了。這些訪客包括主教、修女、爵士、討厭的居爾特人、你的部下、商人……，五花八門，層出不窮，有的時候筆者實在不堪其擾，這才知道當個君主可不是件那麼容易的事呢！。

此外，如果只是自絕於外，閉關自守地埋頭苦「蓋」，那麼就一點也不刺激，不好玩了，所以就有些「不速之客」會不請自來。答對了！這些人就是討厭的居爾特人。他們對於你在自家門口對面蓋城堡極端不滿，所以每次總是怒氣沖沖地破口大罵，甚至不惜大動干戈，短兵相見！所以啦，你必須有支精銳部隊，以對付這些討厭鬼不時的挑釁騷擾。佈署軍隊方法在手冊上已解說得相當詳盡，無庸贅述。軍隊佈署完成後，兩軍就會自動開打。但是佈兵的速度要快，不然你還沒編排完，敵軍已經攻來可就欲哭無淚了！

築城大師的涵蓋面相當的廣，舉凡政治、軍事、經濟、外交、建築……，無不囊括在內。你的一舉一動，所有決定對於你自己的國家、鄰近的王國、部落和國際視聽都有絕對的關係，是一個非常有趣的鬥智遊戲。看它城起，看它完竣，一磚一瓦都是自己的心血所在，看著那群小人兒紮穩地基、搭建鷹架、小吊桶上下不停地運送石料，一股莫名的興奮與滿足油然而生。如果你自認絕頂聰明，不妨一起進入築城大師的世界，享受君臨天下的無比威風！





群·英·會·審

遊戲定星等

時間：

80年 9月19日（星期四）

召集：

吳海境

整理：

Silvia & Gilbert

片名：

快快樂樂學打字、魔眼殺機

GAME林高手：

諸葛不亮、WEI、大媽、科長老、 Charles Angel 、 Trillion

各星等的意義

★★★★★ GAME中極品　　★★★★ 瑕不掩瑜　　★★★ 普普通通



吳海境：

初陽兄又有事纏身不能到場，本次群英會審還是由我代爲主持。

吳海境：

先前我見識過的英打練習軟體不外乎安排一系列字母組合讓人跟著打，畫面單調，課程枯躁，快快樂樂學打字不但支援 VGA256 色，更有個小GAME增添趣味，究竟它跟以往的英打練習軟體有何不同，請大家發表見解。



快快樂樂學打字

諸葛不亮：

評分／★★★☆

快快樂樂學打字是軟體世界第一次推出眞正屬於 CAI 的軟體，但是這個軟體還是帶有一些G-AME 的性質。它提供數種練習模式，其他英打練習軟體並沒有這麼完整的功能，特別是它提供了一個打字練習的遊戲。

我覺得這個遊戲蠻生動的，可以刺激你學打字的意願，因爲打字這種課程蠻無聊，蠻枯燥無味的。學過的人都知道，一個人對著鍵盤，看著螢幕按，感覺好像在彈鋼琴一樣。

這個遊戲讓你可以一面看著很生動的畫面，一面練習打字，就是看著一個武士揮刀弄劍地對付一個小魔鬼，這個小地方做得蠻不錯的！它還提供了一些漸進式練習課程，可以讓你從單一的字母開始練習，到練習整篇文章。語音效果還算蠻生動的，分成三個不同角色來發音。但是我覺得在打字打得很快的時候，唸出來的音效就有點怪怪的，甚至它來不及唸你打出來的字。

大媽：（插嘴）

它的功能就是在某種打字速度之內會發音唸；若速度太快，來不及唸的話，就會自動將語音效果關掉。

諸葛不亮：（繼續）

它還提供了一種類似成績報表的功能，可以統計你三天之內練習時的速度百分比及準確百分比。一般電腦遊戲玩家對這個軟體應該不會有很大的興趣，倒是正在學打字的學生會覺得是還不錯的軟體！

大媽：（插嘴）

請問一下：剛剛提到它可以記錄你三天的成績，那三天是系統時間？還是你開機時間？

諸葛不亮：（繼續）

不管你有沒有接連著這三天之內玩，它還是會在你玩的當天統計你今天練習成績的百分比。如果你隔天或是隔兩天再玩的話，它是記錄當天的；但它只能記錄三次，在第四次之後它會重新記錄你的成績，就是一個個更新就是了，但它還是保有三次的記錄。

我給它三顆半星，因爲它屬於遊戲軟體的成份低。

大媽：

也就是說，它只能記錄三次成績，第四次就會蓋掉原來的了。

WEI ：

評分／★★★☆

剛開始接觸這個遊戲的時候，感覺就是好像在練鋼琴，因爲我左右十個手指頭都用到了。它給我的印象是課程安排蠻緊湊、蠻適當的，而且是由很簡單的單鍵練習漸次上升到十指並用。

另外它的語音效果也值得一提：有一個男聲、一個女聲、還有一個小女孩講話的聲音，我覺得蠻具有親切感的，而且也很符合時代潮流！由於語音效果的加入，讓玩者與此軟體的距離更近。可是有時候覺得它很吵，所以通常我都把語音功能關掉的。

第三點是，我覺得它所提供的GAME，就是武士勇破各關卡的那個遊戲，若沒有上面那個畫面





的話會覺得很無聊，但是有那個畫面我又覺得很緊張！因爲我只要盯著上面那個小妖精瞧，下面的文章練習就打不好，好怕他會打到我的武士，但根據這幾天的經驗下來是：我打得再慢好像也能贏他！（眞奇怪）

還有一點是：我覺得這個遊戲很適合初學英打的人來仔細研究並練習。此遊戲與坊間的英打練習比較，除了價錢較公道、便宜之外，畫面也較生動、吸引人。它的課程較市面上的一些英打版本活潑，經過這幾天的練習後，我已經覺得有些「神奇」的力量在我那笨拙的十指上產生了！我覺得這個遊戲確實能達到學習的效果，對鍵盤不熟悉的玩者可以試試看！

我給它三顆半星！

大媽：

評分／★★★★

關於這個不是遊戲的遊戲我給它四顆星。我自己的感覺可以大致分成三點來說：

第一：我不曉得在其他英文練習中是不是有這個功能？我覺得它有一個功能蠻不錯的，尤其是對學生來講，就是自行輸入你要練習的文章。當然，你打字很慢的話，要輸進文章可能要花蠻久的時間。對一些學生來說，老師可能要考你某幾篇，你只要把它練習熟悉就好了。有了這個功能，你就可以把那幾篇弄進電腦裡面，然後，勤加練習，我想這對學生來講應該蠻受用的！

第二點正如廣告詞上所寫，眞的是「進步看得見！」在你完成一次練習之後，它會有一個統計表，告訴你正確率有多少？每分鐘打幾個字之類的。它還會提醒你應該注意的是那幾個字。這樣子可以讓練習打字的人隨時知道自己進步的情形。這種統計的資料是很不錯的，尤其看這次是多少分，又比上次進步了，這種成就感眞是感覺很不錯！

第三點，我個人對於遊戲裡面的GAME蠻推崇，至少能夠發揮寓教於樂，不會整個軟體都是練習、練習………



諸葛不亮：（插嘴）

有一件事一定要提出來提醒大家一下！你第一次進入遊戲的時候，它會先給你一篇文章練習，看你要不要練習都可以。但這次練習它會正確地統計你打字的速度。如果你打字的速度是在中級，而你未通過這項測驗的話，它會認定你的程度是初級，在選中級課程的時候，畫面會亂掉。我試過之後發覺：你在初級的時候，不能選中級的課程，一選就會亂掉。不是說你要打中級就打中級，你必須經過它的測試，必須一分鐘要打多少個字，才能進到中級。

科長老：

評分／★★★☆

有關於快快樂樂學打字這個程式呢！我給它的評價是三顆半星。

我相信相當熟悉軟體世界的消費者來說，應該可以發覺這個程式嚴格上講起來並不算是一個遊戲，事實上它的教學意味較濃。如果你硬要從遊戲的角度來看的話，自然會覺得不似其他的軟體一樣那麼富有趣味，但是，你若從純教育的觀點來看，它應該是個相當不錯寓教於樂，蠻活的教學軟體。

個人感到特別的一點是：它的評價系統。當你在測驗完過後，它會幫你分析你的測驗成績，以及你的習慣弱點在什麼地方。這點是以往國內所看到許多打字練習程式所欠缺的地方。通常我們熟悉一樣事物的方式多半都是多做，這個程式除了多做之外，另外還幫你分析應該再反省改進的地方，我想這是一種比較有效率的學習方式。若只是一成不變的反覆練習同一主題的話，很可能會造成習慣性的缺點、習慣性的毛病，一旦這個毛病養成以後要改就很不容易了。這是經驗之談！（當然不是我的經驗囉！）

大家都提到在這個程式中比較像遊戲的就是它的遊戲單元。在這個單元裡面，你不需要操縱主人翁的動作，只要你儘量愈快愈正確地將所要求的文字鍵入，自然就會過關。根據觀察結果，大概初級程度都可以看到第一個打妖怪的畫面，以及第二個攻擊





黑武士的畫面；中等以上大概就可以看到火龍的畫面，因爲它本身有時間上的限制，雖說打敗它而停止，但並不一定意味著因此而結束。

像我玩的時候，也是打到黑武士戰敗，可是到這邊就停了，所以我以爲只有這二個畫面而已！後來，我看到別人玩，玩到火龍那一關，所以不確定到底是不是只有三關？這個程式它本身，事實上我倒覺得比較像打字的測驗，經由測驗來練習。難度共分三級，它這個限度所在，就是如果你本身實力沒有到達你所選定的那個級位的話，它將不會允許你順利升級。我想，這是一個評斷玩者的實力比較好的方式。一般個人在使用軟體的習慣很容易養成一種依賴性，因此就會做出平常不會去違反的規則行爲，這個軟體在這方面已經加諸限制，這個軟體有蠻多人在評定它的時候，是抱著先接觸電腦的觀點來看它，因爲接觸電腦的人一定接觸到鍵盤，也許就會養成他獨特的習慣，有可能是好習慣，也有可能是個壞習慣，但卻非一般正確的打字基礎所培養出來的習慣，因而會對這軟體產生或好或壞的意見。

站在培養正確打字基礎這個立場來講，個人覺得整個軟體設計程序上都蠻不錯的。我們從它的標題可以看到：這個軟體是依據某位著名的人士Dvarak（就像國內時興的馬賈寇樑等等名人所推行的活動，應該有其獨特的教學理論）的理論爲基礎來設定一個教學軟體。最簡單的例子，就是從打字測驗這方面來看：它從最簡單的幾個鍵，每往下一題目就多了一些變化。前面講過一般人使用電腦鍵盤習慣的就隨便挑一隻手指來使用，所以它便希望你先從簡單的熟悉起，然後慢慢地逐步增加其變化，讓你能夠將整個鍵盤練得非常純熟，閉著眼睛都可以打的地步。



以初級的使用者來說，當你在輸入練習的時候，它會將該鍵的位置顯示在大鍵盤上給你看，也就是說你可以看圖按鍵，當然這是怕剛接觸電腦的人找不到按鍵在什麼地方，所以給一個指引，當你進一步深入這個軟體之後，漸漸地難度的提昇後，自然簡易的指示功能也隨著消失了。

Charles Angel
評分／★★★☆

以一個受過正規打字訓練的人的立場來講的話，這個遊戲它整個課程跟我們在學校所學的那種方式非常地相似！幾乎可以說是完全一樣，採取一種循序漸進的方式，從最簡單基本的指法開始教你，讓你愈打愈快，對於沒有機會在學校受正規方式打字訓練的人而言，這種軟體是一個學習打字不錯的教學軟體。事實上，正如廣告所說：「請了一個正統的打字老師來教你學打字」。這句話毫不誇張，就算在學校所學的打字也差不多這個樣子而已，而且這個遊戲又配合上精美的畫面，還有語音效果，算起來是個非常值得購買的教學軟體！

WEI ：（插播）

等一下！我有個疑問？這套軟體要用多久才能達到成效？達到一個打字高手？

Charles Angel ：（答）

練成打字高手需要的時間因人而異，當然，如果你學過鋼琴的話，先天上打字速度就贏人家很多了；如果從沒有接觸鍵盤之類的打字速度就慢了點。進步的速度隨個人而異。當然你愈勤勞，學得愈勤的話，會進步得愈快。至於怎樣會成爲高手，則是因人而定。

大媽：（插播）

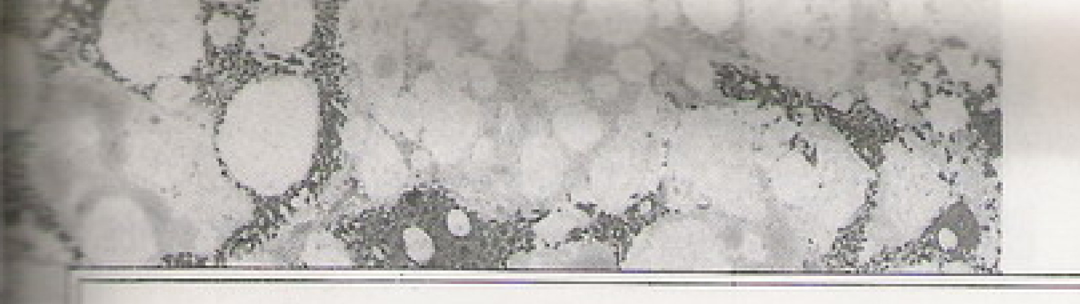
我是覺得這種規律性的動作，不管是中打或英打，成不成高手最主要的因素是看你練習得勤不勤快啦！如果你每天持續性的練習，進步的速度就會很快。這種事純粹看你練習的情況，以及練習時的精神狀態。

Charles Angel ：（組續）

對正在上打字課的學生，我給各位一個建議：這個遊戲只可以純粹用來練習之用，並不能幫你打課業，因爲它無法將你辛苦練習的成果列印出來，好用來交打字作業，好可惜！

我給這個遊戲三顆半星！

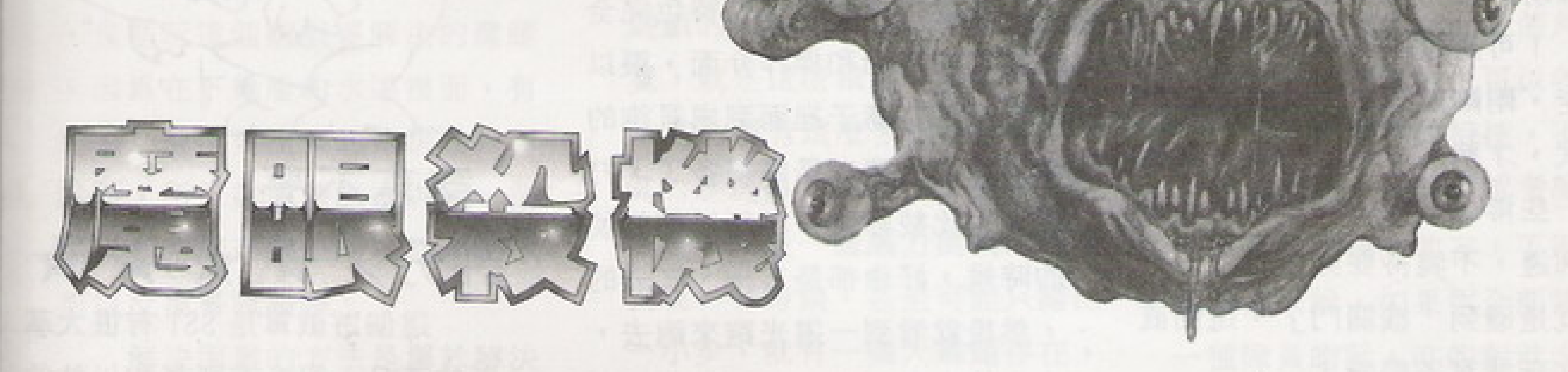






吳海境：

魔眼殺機是 SSI 公司採用新操作介面的第一個遊戲，在美國已經創造轟動，不知諸位臺灣本土玩家看法如何？



Trillion

評分／★★★★☆

／★★★☆

魔眼殺機是AD&D系列中畫面跟音樂結合得最好的作品，也是SSI 公司首次支援 VGA ，而且用256 色來繪圖的產品，從片頭的前情介紹上，　各位可以感覺到SSI 公司決心奮起向Origin公司的創世紀系列看齊，也證明它可以做到這樣的水準。

魔眼殺機的操作介面已經支援了滑鼠，主要是爲了配合這次所謂的「即時戰鬥」。以前是一回合之中敵人跟友軍每個人可以出手一次，支不支援滑鼠無所謂，但這次採用即時戰鬥，不用滑鼠就顯現不了新系統的優點。

在施法上，比如說施展祝福術，隊員肖像外圍會出現一個框，並且有聲音響起表示法術生效，玩家可以立刻會意，不像以前施法之後，動畫、訊息、音效一現而逝，究竟持續多久根本不知道。

以前組隊方式是六個人，這次主要是在下水道裡面行進，下水道僅容二人並行，設計成這種前排兩個，中間兩個，最後兩個位置留給特別隊員的形式，是合乎常理的。

從前碰到怪物的時候，是先「秀」了一張局部動態圖，幾個小地方會動而已，或者只是出現一段簡單的訊息說「戰鬥開始」。可是這次的怪物有時候一下子就出現面前，動手攻擊，有時候卻可以從門下的空隙看到門後有怪物走動，或者看到走道轉彎處有幾隻怪物蠢蠢欲動，這時你就可預作準備，眞實感相當强烈。不過，像地精在攻擊的時候，只看到它在面前數尺處跳呀跳，刀子揮呀揮呀的，沒有被砍到感覺，可是隊員卻已經受傷，眞實感就稍爲差了一點。

總括而言，只要你滑鼠操作很熟練的話，打起來會感到很「爽」！

AD&D系列向來最讓人詬病的就是它的3D畫面，幾片屏風似的東西構成走道或是房間，進去之後空空蕩蕩的，卻告訴你這是一間武器店，這是一所軍營，實在讓人很難想像，　而這次以 VGA 256 色所繪的下水道就蠻眞實的，完全摒棄前面提到的缺點。

另外，以前AD&D開門都是用選項的，譬如說是選擇用撞的或是用開鎖器，只能憑空想像門是怎麼開的，這次就有按鈕或是鑰匙孔讓你用手按，或者把鑰匙往鑰匙孔一塞，感覺蠻眞實的，很容易明白自己在玩什麼。

記法術上也不用像以前每次都要重選一次，如果你不作改變的話，只要休息，醫療、補記法術這些動作就會自動執行。

以前AD&D系列有一個很大的缺點，就是如果你要載入進度，就必須跳出遊戲，回到 DOS 下，





再重新載入遊戲。這一次它已經可以直接LOAD，方便多了。

如果沒有以下缺點的話，這遊戲可以拿到四顆半。

玩一個 RPG 相當重要的就是到處探索，經歷很多事件，查出事情的來龍去脈；另外就是殺怪物練功升級，而且可以殺得很「爽」！可是這個遊戲呢，在第一層走，剛剛熟悉使用滑鼠的戰鬥方式，才稍爲「爽」一下，就碰到一些傳送站啦，幻影牆啦，卡在那邊，不曉得要如何脫困，不然就是碰到「機關門」，這簡直是在玩智育遊戲嘛！

剛碰到「機關門」的時候，發現站到凹陷的地方、拉動拉桿或按牆上按鈕，門就會開啓或關閉，而且還有動畫、音效配合，覺得還蠻有趣的。可是慢慢地就發現這些開關之間還有一些組合，有些門你必須動腦筋推敲通過的方法，否則根本休想從此門過。

這樣一來反倒像在玩猛鬼逛街，大玩拉桿、按鈕的遊戲，而不是做一個拯救蒼生的正義俠士。我們在創造人物的時候，辛辛苦苦的選擇種族、陣營、職業，爲的是與敵人戰鬥容易獲勝，可是這時候解決當前問題全靠玩家的對這種「智育」遊戲的慧根，讓人覺得什麼遊俠啦、戰士啦、魔法師啦，全無用處，不曉得創造他們要做什麼？名之爲「角色扮演」，扮演的又是什麼？

更賤的是遇到傳送點只有羅盤的方向會變動，下水道裡的景物很相似，根本不曉得被傳到那裡去，甚至渾然不知遇到傳送站！在第二層就會碰到這種事。

基於以上理由，我給它三顆半星。當然啦，如果有人對這種機關門、傳送站迷陣大呼過癮的話，依然是有四顆半星的評價。

・　・　・

Charles Angel

評分／★★★★

我覺得魔眼殺機的特色完全在於它的畫面和操作介面，跟以前玩AD&D在巷子裡面到處亂跑的情形比起來實在是好很多了，打起來也比較舒服，不像以前打仗的時候，好像都是ㄛ一、ㄛ一的，然後就看到一道光跑來跑去，小小的人動一下、動一下的，不好玩。

・　・　・



大媽

評分／★★★☆

這個遊戲剛出來的時候，SSI 打的就是它是新系列的第一個遊戲。我要討論的重點是在它的畫面，大家都已經提過，比起從前 SSI 的遊戲，畫面上有蠻多的改進，但是因爲整個場景幾乎都在下水道裡面，可能會比較枯燥一點，所以下水道的顏色還是有更換，不會顯得太過於枯燥。

另外，由於個人的偏好，覺得戰鬥場景的血腥畫面處理得還不錯，像面對面打鬥，怪物打到你的話，畫面上就會有血跡出來，另外有的怪物會跳起來然後刀一揮呀，這種打鬥的感覺比起從前的方式有蠻大的差別。

・　・　・



諸葛不亮

評分／★★★★

這個遊戲算是 SSI 有很大革新的產品，很多方面都和以往的 RPG 不太一樣，比如說遊戲的故事背景、發生的地方、操作介面跟戰鬥方式都改變很多。

遊戲的畫面方面也做得相當不錯，跟以往的AD&D系列那種小方塊排陣式的繪圖有很大不同，因爲這次是採用立體前視畫面，而且色彩做得蠻不錯的。

就法術系統來講，　也延用 SSI 以前的法術系統，但是在表現的方式卻有很大的不同，你可以很清楚地看到法術施展之後的效果，還有它出現的立體畫面，比如說你施展了火球術，就可以看到一顆很大的火球從你前面衝到敵人醜惡的臉孔上面；如果你施展 Ice Storm 的話，就可看到一片白茫茫的風暴在面前捲來捲去。

很多小細節方面也做了很多改變，比如說武器和隊員排列方式，也有新的突破，以往AD&D系列，隊員所使用的武器只不過是一串名字，排列在畫面上，隊員所使用的法術，也只是以條列式的方式存在，在魔眼殺機裡面可以很清楚看到隊員身上攜帶的物



品有多少，長得什麼樣子。另外在裝備武器的時候，也可以很清楚看到隊員手上拿的是什麼什麼武器，背包裡面放了那些物品，身上掛有那些東西，比如說項鍊、戒指、盾牌之類的東西都可以很清楚地看到。

傳送方式是這個遊戲的特點，也是玩這個遊戲要解決的難題，因爲在下幾層的水道裡面，有比第二層還要複雜的傳送點、轉送站，所以這個遊戲提供了一個可以即時儲存遊戲的功能，讓你可以反覆嘗試錯誤。

解決困難的方法是屬於解決迷陣的那種，你必須要找出每一層所在的密門、開關、或者是傳送站。就以第六層來講好了，如果你要進到下層的入口的話，你必須經過十幾個傳送點的輾轉相傳，才能到那個樓梯的入口。一般玩者在這方面可能會遭受一些困難。

• • •

科長老
評分／★★★★☆

我們就先從片頭講起好了，片頭部份剛才大家講了許多，不過我倒是有一個感覺就是當四位勇士整裝準備出發的片段，給我的感覺是有點受到美國藍波電影的影響，每個人都在整理自己的裝備，然後表現一副很神勇的樣子，似乎讓你對未來的旅途充滿了信心，及至你進入下水道，回頭一看，誒，入口怎麼被石頭堵住了，只好無奈地踏上下水道之旅。

在法術部份，很明顯將其效果表現到極至的地步，以往只能空憑想像的法術，現在終於可以親眼看到它的效果。個人使用上最高興的是，當看見前面有一串敵人，我施展了閃電術，就看一道名菜串燒上場。

諸葛不亮：

比如說「串燒螳螂」。

科長老：

另外相信許多喜愛角色扮演遊戲的同好也會跟我有同樣的感覺，就是這麼精緻的畫面結構下，居然還有這麼多的機關陷阱，眞的是玩得太過癮了！這不是自虐狂，而是一種腦力挑戰的極至表現。有時候，甚至可能只踏出一小步，就有一個大難題存在，先後受騙上當的經驗，促使你下一步要更加謹慎小心，就像明知前有洞，還是必須往洞中行。

講到音效，個人認爲也表現得極爲出色，當你使用音效卡的時候，你可以聽見敵人沈重的腳步聲逐漸在走廊中迴響，慢慢地，慢慢地，越來越近，越來越近，然後又遠去了。即使沒有怪物的時候，彷彿還可以聽到下水道的水流滴聲。這是全然不同的感覺，也是以往的遊戲比較少提供的效果。以往大概只有SIERRA的遊戲在使用 MT-32 的時候，才會出現這種背景音效，而今 SSI 公司的這個遊戲在使用魔奇音效卡的時候，也能夠有這種效果呈現，實在是非常具有親和力的一個設計特點，讓人格外有身歷其境的感覺。

同樣的，以往在AD&D遊戲裡面所看見小小的怪物，在此都可以看到它們獨特的造型，即使一般在角色扮演遊戲裡面相當弱小的地精，在這裡也會呈現出它活生生的面貌。儘管如此，它也不是太弱的對手，相信只要你不反擊，一定會被它殺死。這也是趁機讓你加快熟悉這個系統的操作使用方式。

同時其它在AD&D所設定的一些特性，在這個系統之中仍然保留，比如說像牧師具有驅魔的能力，不過在此並不是要選特別選項，而是他會自然而然發揮其神力來驅除不死生物。各個角色在這個地下迷宮當中也可以各展所長，發揮其擅長的特技，不管是小偷、是戰士、牧師或者魔法師，都有他發揮的地方，不過也按照慣例來說，如果你全部都選同一種隊員的話，吃的虧就太大了，因此隊員的調派在這邊也是相當的重要。

而在創造人物這方面，這次就有提供蠻多的人像，供你作隊員的面貌選擇，從長得陰森恐怖的，到雄壯威武或者嬌小艷麗的都有。

另外在這個遊戲裡面，除了搜尋邪惡來源的主要目的之外，各層都有其特殊的機關，或者是任務存在，各位玩者如果說能夠在急著攻略遊戲的同時，也能夠順便找尋一下這些謎題所在，並一一解開，相信你獲得的將不只倍於此的樂趣。

• • •



吳海境：

感謝各位的寶貴意見，下個月再會。

快快樂樂學打字

/楊昇峰 & Trillion

一、磁片濃縮法

快樂樂學打字是個很不錯的教學和娛樂軟體，遊戲中還有三種不同的語音功能，眞是棒極了。可惜小弟沒有硬碟，時常要抽換磁片，很麻煩，所以就想到這招，步驟如下：

1.準備一張格化過的1.2M空白磁片。

2.拷貝Startup Disk & Data Disk A,B裡的＊. 、＊.EXE、＊.ICO、＊.TTl、 ＊.TTH、＊.TTL 、＊.LST、＊.SND、＊.DSK等檔案。（註1、註2）

3.拷貝Data Disk C,D裡的＊.SND、＊.TTH、＊.DSK 等檔案。（註3）

4.拷貝Startup Disk & Data Disk A,B 、Data Disk C,D兩張磁片的圖形檔。使用單色螢幕或CGA模式拷貝＊.PPC，使用EGA模式則拷貝＊.PPE，使用VAG模式則拷貝＊.PPV。

※註1:一定要拷貝＊.DSK，否則會出現請你更換磁片的訊息。

※註2:如果不拷貝任何＊.SND，等於關閉所有語音和音效。

※註 3: 由於VGA模式的圖形檔太大，無法拷進Data Disk C,D裡的＊.SND。

二、沒有硬碟也能自行建立打字課程

快快樂樂學打字有一項CUSTOM（自行建立打字練習課程）功能，必須有硬碟才可使用，但小弟沒有硬碟，卻可以自行建立的打字練習課程，這是如何做到的呢？很簡單，讓小弟我慢慢來告訴你：

1.要先造一部虛擬磁碟，方法是在開機片的CONFIG.SYS 裡加上一列

DEVICE=VDISK.SYS 16（使用PC-DOS）

或

DEVICE=RMDISK.SYS 16（使用MS-DOS）

2.開機磁片中要有ASSIGN.COM這個檔。

3.重新開機。

4.在A>之後鍵入 ASSIGN C=A

5.把Startup Disk & Data Disk A,B放入 A 碟磁機，鍵入C:，在C>之後鍵入 DOT 進入遊戲。

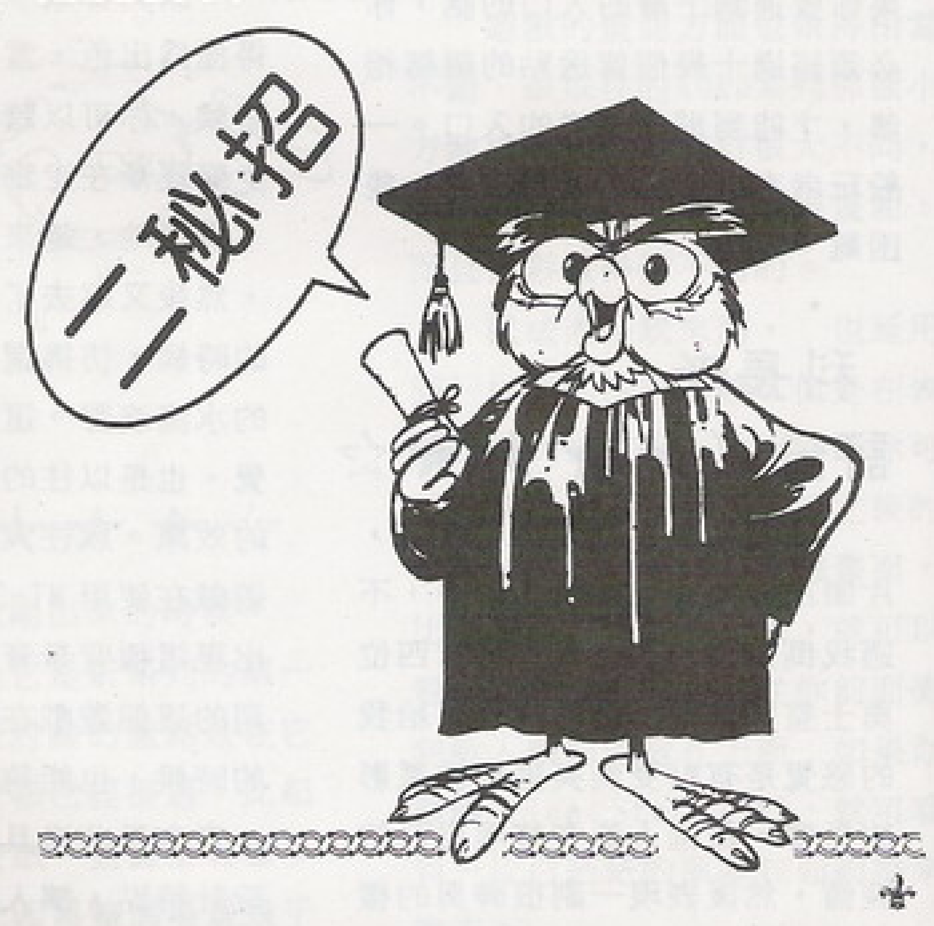
6.選擇CUSTOM，瞧，不是可以使用了嗎？帥啊！接下來的操作方法請看遊戲手冊。

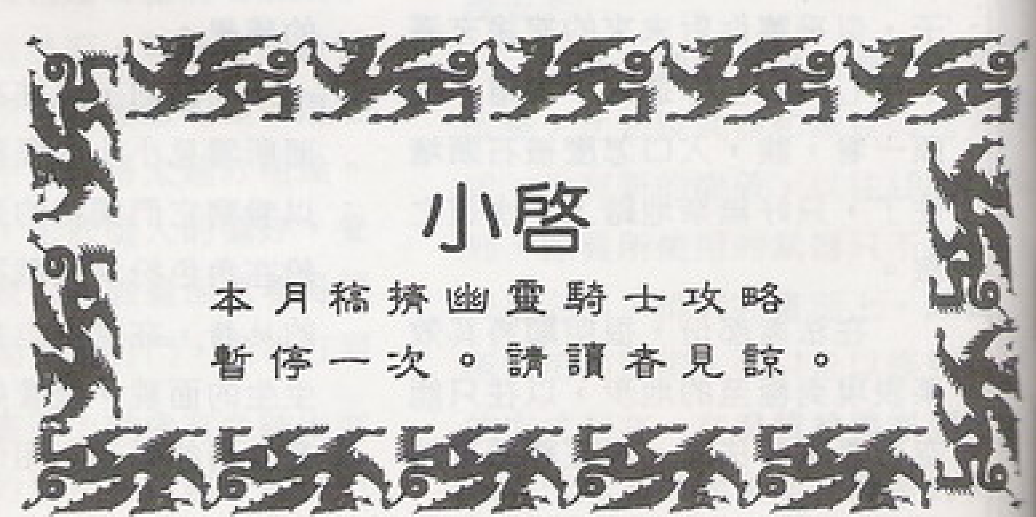
・　・　・

由於遊戲磁片剩餘空間有限，自行建立的打字課程不能存太多或太長，可以用下面的方法改善：

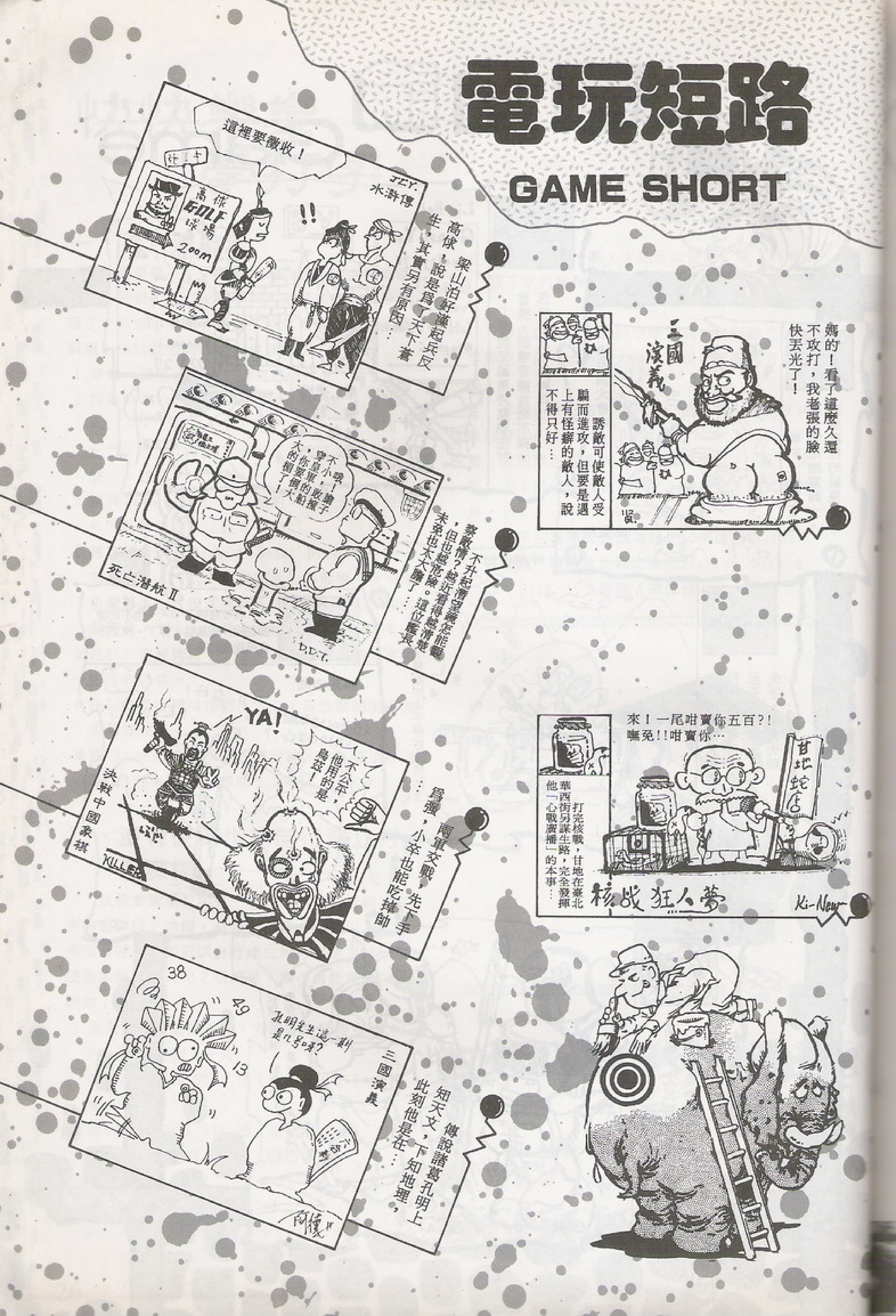
準備一片已格式化的1.2M空白磁片，以便拷貝Startup Disk & Data Disk A,B裡的圖形檔。使用單色螢幕或CGA模式則拷貝＊.PPC，使用 EGA模式則拷貝＊.PPE，使用VGA模式則拷貝＊.PPV。

記得在選擇CUSTOM功能之前把這張磁片放入A 磁碟機，離開此功能之後把Startup Disk & Data Disk A,B放回A磁碟機。






華山論
Game
Liu Bei
Cao Cao
VS
Guan Yu
Loyalty：98
Body：99
Power：98
Soldier：20000
Weapon：
Pc-tools
Loyalty：∞
Body：∞
Power：?
Soldier：?
Weapon：
UZI 27
話說三國勇將關羽征討曹操，眼看曹操性命不保，忽然冒出一員神兵…
『來…來將報…報…請報上名來……嗯』
三國志
索斯王為了蒐羅屍骨製造幽靈騎士，到處亂挖的結果是…
卡拉OK大會唱！！
幽靈騎士
cf.J
神州八劍—失足篇
跳躍術又名清風逍遙符，施法者可騰空飛去，至平地才落下。但是人有失手，馬有失蹄…
是誰把車子停在這裡的？
D.J.
吱吱喳喳了半天，也不知道牠在說什麼鳥話，算了，反正不會是重要的事。
洪荒帝國
バカ 你好！
HELLO！
C.C.N.
近年來環保意識日益高漲，尤其是立法院通過「野生動物保護法」之後…
我現在依據「野生動物保護法」逮捕你！
POLICE
俠客
LIU


電玩短路
GAME SHORT
這裡要徵收！
高俅
GOLF
球場
200M
!!
JEY.
水滸傳
高俅，梁山泊好漢起兵反生，說是爲了天下蒼生，其實另有原因…
死亡潛航 II
D.D.T.
不升起潛望鏡怎能觀察敵情？雖近看得較清楚，但也很危險。這位艦長未免也太大膽了…
YA!
不公平，他用的是烏茲！
決戰中國象棋
KILLER
兩軍交戰，先下手爲強，小卒也能吃掉帥…
38
49
13
孔明先生這一刻是几号呀？
三國演義
傳說諸葛孔明上知天文，下知地理，此刻他是在…
三國演義
媽的！看了這麼久還不攻打，我老張的臉快丟光了！
誘敵可使敵人受騙而進攻，但要是遇上有怪癖的敵人，說不得只好…
來！一尾咁賣你五百?!
嘸免!!咁賣你…
甘地蛇店
打完核戰，甘地在台北華西街另謀生路，完全發揮他「一心戰廣播」的本事…
核战狂人夢
Ki-New

狼行千里

——談傳統戰略遊戲



／H.J.L.

好不容易把擁有多項第一頭銜的三國演義介紹完，暑假也在群雄的斬刈殺伐聲中渡過了。再次提醒各位，驃悍版三國演義的更新程式中附在7月號雜誌中，別忘記更新你的三國演義喔！還有，開學了，不論軟體世界的GMAE有多好玩，也別忘了你的課業。

翻開軟體世界雜誌的熱門遊戲排行榜，你一定會驚訝的發現傳統戰略遊戲總在排行榜上佔了好幾個位置，而且往往名列前茅，而有關戰略遊戲的各種討論，也是源源不絕，其受歡迎的程度可見一般。27期的漫談策略遊戲中，HJL已用了小小的篇幅爲各位介紹了策略遊戲。有人看得十分起勁，希望多了解一點，也有人在半夢半醒之間，瀏覽過去，當然也有人流著口水，死到周公的老家去了。有鑑於此，這次我特別選了最受歡迎的Koei系列介紹，希望你喜歡！

嚴格說起來，戰略遊戲的歷史還沒悠久到有「傳統」的存在，不過，由於日本光榮（Koei）公司有計畫的推出一系列主體結構近似的戰略遊戲，所以它早已建立了自己獨樹一幟的風格和名號，就如AD&D或創世紀一樣，擁有了固定的消費者，事實上，「Koei」這個名稱幾乎和戰略是相等的。

現在市面上可以買到的，I-BM版的戰略遊戲，除了陳則孝的三國演義和另一個半Koei的銀河帝國傳之外，全部爲光榮公司出品，共有5種，其實光榮還有四、五種不錯的遊戲並未移植到I-BM上，這是比較可惜（或者說可恨）的事，希望台灣的遊戲作者們能早日「出頭天」，讓玩家們「沒有Koei也玩得很快樂」，才不負大伙兒的期望！

說了這麼多安全語言，該說點「有料的」了，談談GAME的內容吧！

Koei的特色，即是「經營模擬指令和戰術 HEX 地圖的交融」，另一特色則是「歷史性」。K-oei 的遊戲一向是以經營一個國家使其强盛，然後打倒其他國家爲中心，再配合某一歷史背景，如：成吉思汗、三國志、信長之野望系列皆是如此，三國演義完全符合以上條件，所以也算Koei家族的一分子，銀河帝國傳爲「未來式」的，所以是半Koei。我想，這次的主題就放在經營模擬指令的介紹好了。

其實每個策略遊戲中都有這種指令，只不過依遊戲的內容不同而有所差異，你能想像三國志中可以建造核電廠嗎？所以，合理的指令十分的重要。以下是常用的經營模擬指令分類：

一、增張國力型

富庶的國家在統一之途上才有希望。而此型指令的功能就在於增張國力（好一句廢話！），它可分爲：

1. 土地開發——這是所有遊戲中都必須有的指令，也是增强國力的最快方法，遊戲的初期要多使用此指令。
2. 賞賜人民——和土地開發目的一樣，不過它的直接作用是在人民忠誠度上。土地的價值和人民的忠誠度愈高，你的歲收包括金錢、物資、米糧就愈多。
3. 洪水防治——在Koei系列中，除了成吉思汗外，皆有洪水率的設定，發生洪水之後人民、財產、士兵等皆會減少，土地值也可能下降。而洪水防治則是預防這一切不幸的方法。
4. 建築城池——在每個GAME中它代表的意義皆不盡相同，主要是增加城堡、城門或山寨的數量或防守能力，而這些除了使守方的防守更輕鬆外，有時也會影響到歲收或人民忠誠度，可謂一魚多吃。但每一個GAME中其功效有很大的不同，所以要先搞清楚你的需要和其功效如何。
5. 稅金——可用來調整稅率或臨時徵收，要注意的是高稅率不表示高稅收，因爲不合理的稅金會使人民忠誠度下降。HJL印象最深的信長之野望Ⅱ中，稅率可以高到15以上（最高20），還有不錯的正反效應。整體而言，國力增加的工作應在初期進行，中期以後只要治理值得治理的地方即可。

二、擴充軍備型

國力不能光是「富」，還要「强」才行，所以就有了擴充軍備的指令存在：

1. 士兵調動——徵兵和調整兵士都十分重要，前者可以增加你的士兵數量，以免被人用人海術K死；後者可以把士兵分配到能力較佳或戰力較强的兵種之下，使「兵盡其用」。在成吉思汗中此指令運用的最爲徹底，堪爲所有戰略GAME之範本。
2. 戰力增強——爲你的手下添購武器或多加訓練可以降低其「報廢率」，不但使你在戰場上攻守皆順心如意，而且省得一天到晚徵兵，弄得勞民傷財。通常訓練可以增加行動能力。添購武器可以增加攻擊和守備力。
3. 決勝戰場——統一的最快方法，就是打倒敵人，在HEX戰場上一決勝負，不過在HEX戰場上的限制各有不同，要出兵前先確實了解才好。

三、培育人才

Koei系列中，「人」乃是一大要素。除了玩者本身扮演的角色之外，手下的好漢、武士、將領等亦十分重要。

1. 找尋人才——不論如何，要培育人才的第一件工作當然是要先找到人才囉！以人才搜索之類的指令可以在國土中找到尚未被發掘的人才，而「觀察」他人的領土，則可以發現一些未出仕的或對其原主不太忠心的人才。有時在HEX戰場上查看敵將也能得到不少的資料，最重要的是要養成在每年初或其他國家交戰之後使用此指令的好習慣。
2. 取得人才——最普通的人才取得法大概就是挖角和任用兩種。在遊戲初期或戰爭過後多半以挖角爲主，到了中期以後，就以任用在野人才爲主了，每年春天都是找人才的好機會。在信長之野望Ⅱ和水滸傳中還有人才自動要求你收留的情況，不過來投靠的好像不是人才而是些「木材」，除了上述之外，HJL自己發明了一種取得人才的方法——强行借用。在HEX戰場上，若已覺悟到打不贏了也不要輕易撤退才好，否則米和金都白白送人了，最好察看對方的將領，若有很强的就集中攻擊他，直到抓起來爲止，回國之後別忘了提高其忠誠度，當然，若可能的話多帶些將領回國較好。
3. 能力加強——人才各項能力的優劣，影響其工作的成效，所以能力愈强的人才愈有用。通常力量（武力）影響其部隊的戰鬥力，智慧（謀略）影響其治理洪水、土地之成果，若有心培養人才則一定要依人才工作事項的不同而施以不同的培育。不過，HJL本身一向很少培養人才，因爲那往往吃力不討好，在三國演義中人才培養十分容易，但流於浮濫，爲其可惜之處。
4. 罷黜——一般很少用到，除了水滸傳之外，此GAME中初期的收入不足令人頭大，最簡單的處理方法就是把一些爛人Fire掉，以免士兵們逃跑。另外，在戰後有時會一舉抓到一大票的名士，爲了避免賞賜不及，最好先把他解僱以後再一一招回來。

四、計定天下型

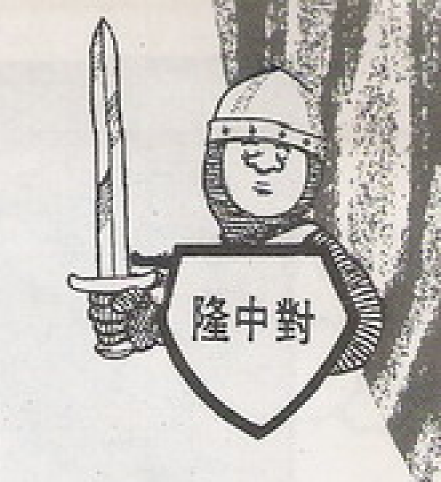
大部份Koei的GAME都有此型指令，讓玩家在明爭之餘還可享受暗鬥的快感，不過，要想「玩陰的」的先決條件，是必須有個IQ超高的軍師，否則恐怕只有中計的份了。

1. 策動民變——這是最最普通的計策，因爲戰略遊戲的結構不論如何改變，都一定有「領主」、「州郡」、「人民」這個鐵三角，所以只要有計策就有策動民變，其效果包羅萬象，但最終的目的都是降低中計者的國力。
2. 離間君臣——看也知道這種計策是用來降低敵國人才忠誠的，低到某一程度之後，你就有可能招到對方的人才了，不過在HJL幾百次大大小小的逐鹿中，從來沒有成功的紀錄，不知是運氣太差還是程式不良？
3. 暗殺君主——這一直是信長之野望系列的最愛，成吉思汗中也有用到，主要的功能是降低領主的體力或某些能力，雖然成功率多半小得驚人，但一旦成功其效果更驚人。

五、外交型

其實外交也是一種計策，不過外交的目的在「利己」，而陰謀的目的在「傷人」，所以我把他們分別介紹。

1. 同盟——只要有外交指令就一定有同盟，基本上它可以保證你的安全，不過各GAME中，同盟的「保存期限」都有不同，所以要先弄清楚，另外要注意



的是不要和位在戰略重地的國家同盟，否則你在幾年之內都得不到這塊令人垂涎的肥肉。

2.招降——這個招降的對象是國而不是人才，所以一旦成功，你的領土馬上就多一塊了，不過會臣服於你的國家多半十分弱小，招降之後還得分些兵力加以保護，到底合不合算自己想清楚吧！

3.進貢——兵力不強的你，為了避免四週的惡鄰居扁你，只好不定時的致贈一些金錢米糧來討好他們，可是這會使你的國力愈來愈弱而對方愈來愈強，最後你還是難逃滅亡的命運，最好的方法就是一開始就自立自強，不要企圖以討好別人來解決危機，懂嗎？

六、商業型

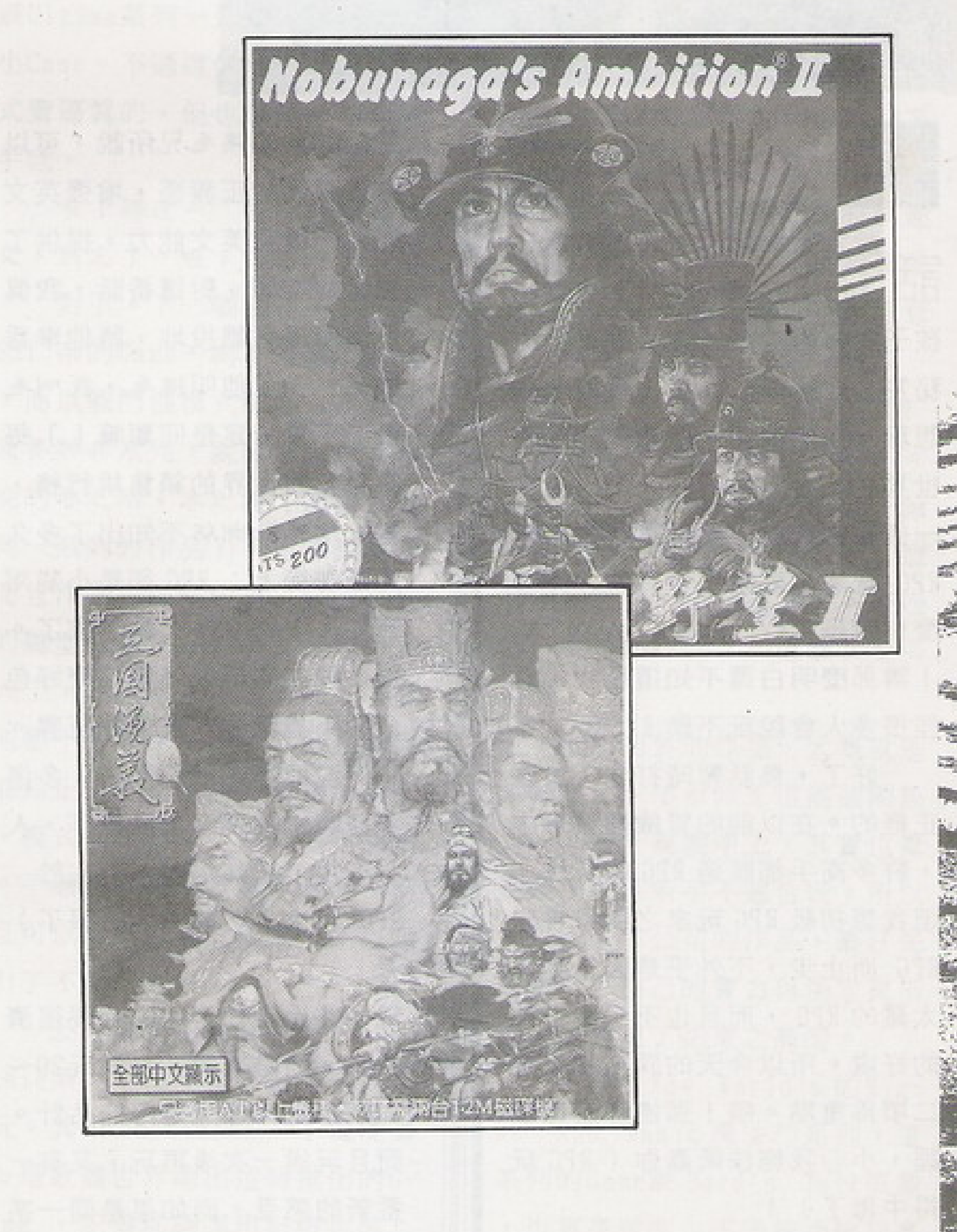
商業的指令可以為你賺得不少錢，這在遊戲初期歲收不多的時候最有用，有些遊戲中甚至到了沒有商業就活不下去的地步，還記得我第一次玩信長之野望Ⅱ的時候，由於資金的不足以致於連想生存下去都大有問題，直到有一天我發現到米糧的高低價差達1.5倍，我才了解到原來商業也是信長之野望Ⅱ的挑戰之一，所以說，你若老覺得錢不夠，那就試試商業指令，也許能為你帶來轉機，至於逢高賣出遇低買入，自然不在話下！

以上六型指令可以說是最常用的指令，當然，因於原創者理念的不同，會有所改變，可是我相信90%的指令都包含其中了，較特別的事項也已一一提出，希望對你的統一之途有所助益。

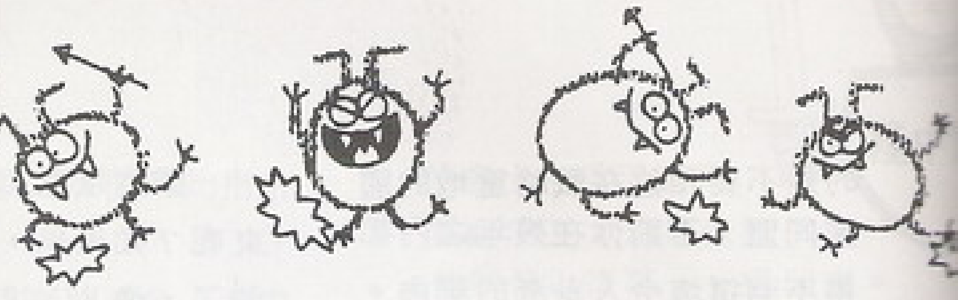
講到這兒，你是否認為該結束呢？如果是，那你可就大錯特錯了，像HJL這麼長舌的人怎麼可能如此輕易的放過你的耳朵？

接下來HJL要告訴您一個有關戰略遊戲的最新消息，據HJL所知，三國演義作者陳則孝已開始著手另一個戰略遊戲了，它是以春秋戰國時代為背景，明年初可望發行，不過在那之前，也許金磁片獎會有十分優秀的戰略遊戲也說不定。

最後，向所有的高手們推薦一個好GAME——信長之野望Ⅱ，只要您有實力，相信這是您最佳的選擇。







閒話RPG II

/毛怪

話說六、七年前，（那時還是Apple猖獗的時代）有個小孩子在書店看到一本「蘋果功夫秘笈」介紹UltimaIII，令他十分想玩。從此他便一頭栽入RPG的世界中。七年後的今天，出現了一個轟動武林、驚動萬教的超級RPG玩家，那就是……咦，你怎麼會說是*YMJ*、*Lord Jean*？唉！講那麼明白還不知道是我，難怪很多人會說玩不動RPG。

好了，鳥話暫時打住，談些正經的。在以前的冒險補習班中，許多高手都談過RPG的玩法。但我想初級RPG玩家之所以會望RPG而止步，不外乎是因爲選了太難的RPG，而且也不了解RPG的好處。所以今天的課，就以這二項爲重點。喂！那邊那個還敢睡，小心我施法術轟你（RPG玩得中毒了）！

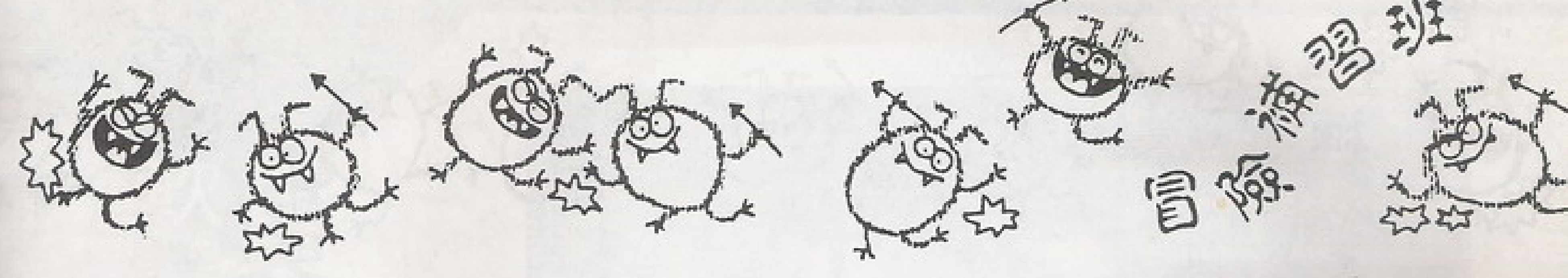
RPG的優點，不外以下數項：

1. 就如26期的捲毛兄所說，可以培養我們的正義感，增强英文能力，增强英文能力，提供了想像的空間。對這番話，我眞是佩服得五體投地，將他奉爲神明……（他叫捲毛，我叫毛怪，可見一定是同類嘛！）每次看軟體世界的銷售排行榜，美女撲克歐洲版不知出了多久竟還在榜上；RPG卻是小貓兩三隻，上榜沒多久就下來了。唉！現在的玩家怎麼那麼好色，卻不肯玩RPG來伸張正義。（何況那種遊戲玩多了，多傷身體啊！）現今世風日下，人心不古，究其主因，不在於RPG玩太少之故（太誇張了）。
2. 玩RPG比玩其他的Game要經濟多了。通常一個RPG要玩20～30個小時，這還是保守估計。而且玩過一次後再玩，又有一番新的感受。而如果是同一系列的RPG如AD&D，可以傳送以前的人物，更令人有種「我又回來和各位並肩作戰了」的感覺。其他類型的Game，就沒這麼耐玩。同樣花錢，當然選RPG划算。
3. 藉由RPG，我們可以學到很多有趣的東西。譬如各種物品，有些字典上沒有或簡單帶過而已，但若玩RPG，你就會對此更了解。尤其有時候在RPG裡還應用了一些科學的原理，如洪荒帝國，更可以增加常識。

看我說得天花亂墜，目的就在於擴大RPG的勢力，以RPG來統治世界（又發作了）不過RPG的優點太多了，所以RPG玩家常常是廢寢忘食，晨昏顚倒，連上廁所都要拿著地圖猛K。相信*YMJ*、*Lord Jean*等人，一定對本「怪」（別忘了，我不是人，是毛怪）的話十分贊同。

喂！那個傢伙聽課不要講話。

再來，本怪把累積數年對R-PG的了解，跟各位分析台灣的R-PG，以供RPG的舊雨新知們參考



，選擇適當的 RPG ，不要再看到 RPG 就嚇呆了。

首先是Origin公司的作品。一提到Origin，不少老手一定會想起Ultima系列，令人感動不已的另一個時空。創世紀Ⅰ、Ⅱ只有８位元版，台灣早已絕版多時；至於Ⅲ～Ⅴ，台灣目前也大概絕版了，新一代玩家只能看到Ultima Ⅵ的風采，除了UltimaⅠ、Ⅱ本怪沒玩到，其他都玩過。

其中最難的並非UltimaⅥ，而是UltimaⅤ。假如你玩過不修改的話，一定會懷疑Giant Rat到底是不是和房子一樣大，不然怎麼會兩三下就咬死一個人。不過玩熟了你將會發現這確實是RPG中的一流作品。

在此說明，新手最好別玩此Game，除非對 PRG 有強烈的興致；否則可能導致 RPG 冷感，談RPG而色變。因爲地下迷宮中的陷阱、機關，若沒有人說明，往往不知要敲牆壁、搜暗門，卡在那兒無法進行。但老手們，若沒玩過，建議你們不擇手段也要弄一套來玩（即使絕版了），因爲實在很有內涵。

至於UltimaⅥ，本怪激賞不已。雖難度比Ⅴ代低，但音效、畫面、人性化的設計、多種物品，最重要的是劇情精彩。不過地圖大了些，新手可能要小心一點；但其畫面音效，可以吸引很多對 RPG 有興趣的人，使 RPG 不再是艱澀的代名詞。

再來就是創世紀外傳，這就比較適合新手了。不過據本怪的想法，這可能只是讓Ultima小組試刀的小玩意兒而已，順便挾Ultima Ⅵ的餘威小賺一筆，所以短時間內就出了兩集。

眞正Ultima小組的實力，應該會放在Ultima Ⅶ，因爲Ultima 系列一向是 RPG 的正統經典之作，領導市場，所向無敵（Sorry，忘了吃藥），爲了保持水準不會輕易推出。所以外傳應只是他們作爲改進的練習而已（各位一看外傳與UltimaⅥ的風格很相似，便能了解本怪的話）。至於還有一個Origin的武士傳說，跟Ultima系列一比，當然就變成小Case。不過這個Game的戰鬥方式蠻逼眞的，但也很煩，適合老手玩。

哎！那邊一「隻」學費還沒交，別忘了。喔，講到哪兒了？

對了，下一個公司一 SSI 。SSI 系的Game一向不走難的路線，而以戰鬥機模式聞名。早期的魔界神兵系列，就非常簡單。稍晚的春之石、冬之魔（這兩個是同一系列的作品），也算簡單，而且作戰方法開始有了AD&D系列的雛型。到了AD&D，算是發揚光大了，不過除了光芒之池外，其他都不算難。不過AD&D系列到目前爲止可說是換湯不換藥，指令、模式都相同，不同的只有劇情。不過也許是因爲上手容易，而且可以傳送以前的人物，所以吸引了不少玩家。

SSI 的另一類 RPG Phantasie系列，也不難，但很值得一玩。其中 Phantasie Ⅰ魔境勇士是軟體世界剛出道時推出的Game ，記得那時還用紙板包裝；Phantasie Ⅱ台灣似乎沒有16位元版， Phantasie Ⅲ魔神之吼現在可能也絕版了。不過假如弄得到，儘量弄來玩一玩，Phantasie系的Game，是適合各階層玩家的好Game。

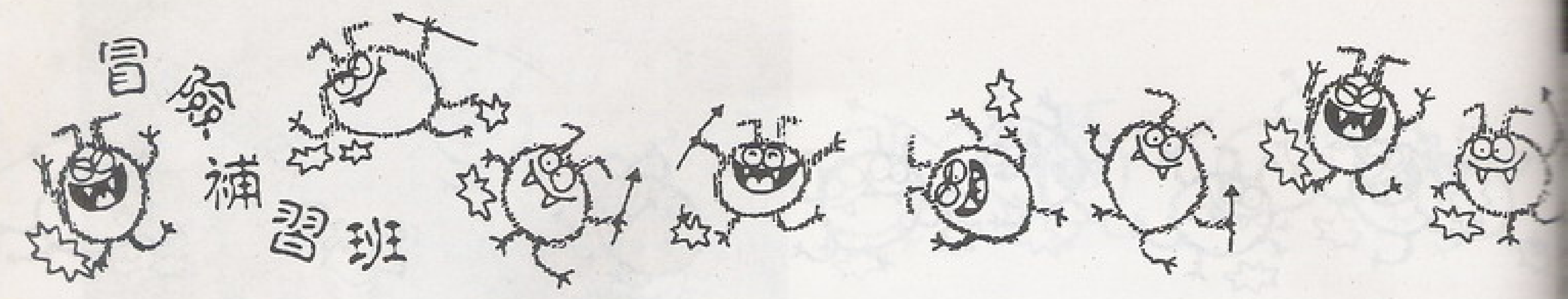
講到這兒實在很感慨，一些以前的好Game通通絕版光了。希望軟體世界能發起一個什麼老Game 交流，或者乾脆找出一些老Game再出版一次，眞的有許多玩家對一些舊Game懷念不已，可惜當時沒買或太久了磁片發霉。

嗚！嗚！好可惜……請給我一條手帕，嗚！嗚！……

再來就是 EOA 公司。提到EOA，最著名的就是Bards Tale系列。Ⅰ絕版，Ⅲ代已出16位元版，而Ⅱ代目前尙未絕版，有興趣的玩家趕快弄來玩。不過我事先警告，冰城傳奇系列可不是好惹的，新手請勿嘗試，除非想找「ㄕˇ」。至於老鳥們，不玩可惜，會後悔一輩子（這是眞的）。Bard's Tale系列的高難度，除了傳送點、暗門、黑暗區等，還有不少謎語，十分有深度。不過爲什麼不出Ⅳ代？一直讓我覺得可惜。

EOA 另外的作品，大概就是荒野遊俠、浩劫餘生這兩個同類型的 RPG 。難度中上，其實也算是難了啦，新手不適合玩。所以，以後 EOA 公司的作品，最好先衡量一下自己的實力再決定買不買，以免買了卻束之高閣。

再來是New World's 的Might and Masic 魔法門系列，這系列的Game跟 Bard's Tale很像，也算高難度；不過練功練到高級後，眞的是「我蝦米攏不驚」！最强的怪物也一刀斃命，比B-



ard's Tale好一些。雖有人說魔法門Ⅱ的怪物會因等級增加而變强，但眞正的「阿莎力」時，根本不放在眼裡。以本怪練出來的Ninja（不是改出來的）而言，200多級，一出手8000多點。怪物遇到我光是嚇跑的就超過一半！（太誇張了）而Lord Jean在攻略上說保證打不過Devil Kings，本怪也在不修改的情況下全部將牠們幹掉。所以說本怪是超級RPG玩家，一點也不爲過（太「唬爛」了）。

奇怪講到哪了，怎麼會牽扯到本怪的光榮事蹟？

嗯，對，再來是巫術系列（wizardry）。Ⅰ～Ⅲ只有8位元版，台灣絕版了幾年。Ⅳ～Ⅵ台灣目前大概都買得到，不過Wizardry系列一向標榜超高難度，此言不虛。尤其是四代，確實是找死級的RPG，想死的（即使你是高手）可以趕快弄一片來自殺。而且Ⅰ～Ⅴ的畫面極爲枯燥，新手絕對碰不得，否則不只會對RPG反感，甚至電腦也砸了。

至於動作RPG，本怪覺得，其實動作成分遠大於RPG成份，若想增加RPG的功力，不玩也罷，不過有不少新手大概會被其畫面音效吸引而沈迷。但那天碰到了一個眞的RPG，你會發現玩家那麼多動作RPG眞是白玩了（26期的捲毛兄必定與我有同感一因爲他也這麼寫的），何況眞要玩動作RPG，倒不如直接玩電視遊樂器。因爲動作RPG很多都是日本製的，跟電視遊樂器很像；而且玩動作RPG一不小心就把鍵盤敲爛了，划不來。

剩下一些零碎的Game，如泰坦風雲、銀河飆航力戰記等，本怪覺得並沒有什麼特別，就不再介紹了。

也許有人會問：「既然你是超級RPG玩家，爲何從不見你寫攻略？」原因有三：一是懶，二是忙（忙著玩RPG），三是最重要的一有什麼「好康的」都被*Lord Jean*和*YMJ*玩掉了。台灣的RPG有很多說明書都是他倆翻譯的；等他們譯完了，遊戲也玩掉一大半了。等到推出市面，他倆大概早就破了。而且他們又是軟體世界的特約作家，有什麼東西一寫馬上刊登，不像我們這些人投稿還得看運氣。嗚！不公平啊！

希望此文能激起更多人投入RPG世界，使得RPG在台灣能發揚光大，百戰百勝，所向披靡，驚天動地……（對不起，太激動了）

好，今天上課到此爲止，作業是破最新的RPG一「毛怪唬爛記」，下次上課前要交。下課！

銷售排行榜

31期名次	30期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	3	麻雀學園	博弈
3	7	決戰中國象棋	智育
4	4	楚漢之爭	策略
5	9	魔眼殺機	角色扮演
6	NEW	快快樂樂學打字	教學
7	5	神州八劍	角色扮演
8	6	決戰俄羅斯	動作
9	NEW	銀河風暴	戰略
10	8	俄羅斯方塊	智育
11	10	三國志	策略
12	14	中國之心	冒險
13	2	銀河帝國傳	策略
14	17	快樂泡泡龍	動作
15	15	水滸傳	策略
16	OLD	快打旋風	動作
17	NEW	F-14雄貓戰鬥機	模擬
18	OLD	獸王記	動作
19	11	立體花式撞球	運動
20	19	圍棋	智育
21	13	烏茲衝鋒槍	動作
22	27	波斯王子	動作
23	16	美女撲克.歐洲版	智育
24	18	雙截龍 II	動作
25	OLD	立體俄羅斯方塊	智育
26	OLD	鑽石方塊	智育
27	23	蓋世龍王	策略
28	NEW	終極戰士 II	動作
29	OLD	水果盤	博弈
30	12	F-29隱形戰鬥機	模擬

軟體世界駐校特派員聯誼會

本公司產品長期以來，蒙受校園學子的喜愛及青睞，爲回饋學員的愛護及作進一步的售後服務，特徵召學校熱心公益且精通GAME的學員擔任本公司的駐校特派員，自今年4月份起至目前止共 280餘人加入此行列，參加地區甚至遍及於澎湖馬公，參加之學校多達130餘所。凡對本公司產品有何疑慮之處，或產品使用上有需協助之處，可就近請教該校之駐校代表，或透過駐校代表傳達給公司以便作最快速的服務。



駐校特派員成立的宗旨及主要工作，有尊重智慧財產權、防止盜拷行爲、召集校園玩家、成立電玩診療室、張貼海報、校園資訊的蒐集及本公司活動的支援等....成立至今，學員們披荊斬棘，倍嚐艱辛 ，但也功績卓著



，目前全省已有成立多家學校電玩診療室爲學員解答 GAME的疑惑及作磁片的診斷和維修，並有學員在學校發行製作GAME的市調及資訊報導，且安排本公司人員到校演講、舉辦校園電玩展....等，海報的張貼更是不遺餘力 。



爲酬謝駐校代表的辛勞，每學期將定期召開駐校代表聯誼會，表揚績優駐校代表，並頒贈獎學金及獎品。首屆駐校代表聯誼會於今年8月底舉行，北中南三區各一場，會中除意見的溝通 ，訊息的傳達，及對本公司的建議等，尚有腦力激盪及小組座談會，全程就在愉悅而輕鬆的氣氛下結束，會後大家尚意猶未盡的建議，轉移陣地再繼續，最後由於諸多遠道而來的同學須趕車而作罷。事後，發現駐校代表們並未因此聯誼會的結束而鬆懈，相反的，反而更積極的從事各項工作的推展，由電話、信件的激增數倍可見一斑，更有數名高雄區的駐校代表每天於上完輔導課後 ，自動到總公司來幫忙．最近服務 課所發出的市調表，三天即收到上千封回函，效率相當驚人。本公司也根據駐校代表所提的意見， 提供配合，如新片出片資料的 提供、活動的支援、派人員到校 演講..等。

如果您在貴校的校園、租屋廣告欄、垃圾車..等發現本公司的海報，請不要太驚訝，因爲那必是貴校駐校代表又在發揮其貼海報的想像力了！在觀賞海報之餘，亦請給予駐校代表正面的肯定，以慰其辛勞。





☆軟體世界中研課課長楊寧將於80年11月27日晚上6:00在高雄工專雙科館談GAME的創作，歡迎前往參加。



第二屆金磁片獎作品・
不同往日風貌・
為國人自製軟體開創新紀元・

軟體世界中文軟體研發課・為回饋消費者・
推出全新的中文休閒軟體・繪圖軟體正式誕生了・
請大家告訴大家・

國際松山軟體展・展出時間10/18～10/22・
軟體世界展覽場就在餐飲區正對面！

現場凡購滿300元以上，即送偵毒程式，
寶貝您的電腦！

軟體世界

第二屆金磁片獎

為1991國際軟體展揭開序幕

LUCASFILM GAMES

魯卡斯 遊戲發展史

編譯／Jommy

魯卡斯軟體公司，近年來所籌製的遊戲，在消費者心目中均獲得極高的評價與推崇。此次記者很榮幸地採訪到該公司三大巨擘—諾阿·菲斯汀（Noah Falstein）、大衛·法克斯（David Fox）及隆·吉爾伯特（Ron Gilbert），以下是訪談內容：

一、瘋狂大樓

記者：

瘋狂大樓是貴公司第一個純冒險類遊戲，是啥原因使你們要創作這類型的遊戲？

隆：

我想籌製冒險類遊戲，是因爲我討厭市面上現有的這類遊戲，你知道，我指的是必須鍵入英文詞句的那種。這些遊戲往往要玩家啃讀一大段又臭又長的文章，並花上大部份時間去揣測推敲必須鍵入的字句。雖然其設計理念及劇情，頗讓我激賞，可是玩久了實在是索然無味。

正因如此，所以我創作瘋狂大樓時，便儘量去修正那些現有冒險類遊戲中我認爲瑕疵的部份。有些我自認改得還算成功，但有些則依然存在。時至今日，還有待努力之處。

基於一腔對冒險類遊戲的熱愛，我忙不更迭地投入瘋狂大樓的創作中，卻猛然發現茲事做來十分複雜。有關程式部份，幾乎沒有任何現有素材可供撰寫之參考。

記者：

所以你們就嘔心瀝血，發展出SCUMM系統囉？

隆：

沒錯。就在那時候，公司裡頭有個名叫吉普·模尼斯達（Chip Morningstar）的人，他來和我商討發展一套專用程式語言。由於我有製作解譯程式和程式語言的經驗，對他這個主意深感興趣，我們便著手設計SCUMM。這套系統的誕生，使我們在創作瘋狂大樓時，能跳出既有的窠臼，不受拘限。

記者：

SCUMM代表的是……？

隆：

瘋狂大樓劇本創作工具系統（Script Creation Utility for Maniac Monsion：SCUMM）。一般的電腦語言，如6502組合語言或C語言，並不能滿足我們冒險遊戲的需求，因爲在遊戲中，常有許多動作和事物需同時進行，而一個電腦程序，每次只能執行一個動作，所以SCUMM系統，是由許多小程序構成，而可同時執行，這是爲何我們的冒險遊戲，非得借助此系統不可。SCUMM系統，除了具備上述的程式外，還有許多處理物品及人物走動的特殊指令。

記者：

請問大衛先生，你也參與瘋狂大樓的製作嗎？

大衛：

是的。那時候隆跑來問我，是否能分擔SCUMM程式編寫工作。他估計，大概只需花上兩到三個禮拜的時間即可，我想了想，那有啥問題呢？於是就一口答應了下來。因此我成爲瘋狂大樓的創作者，並撰寫程式處理玩家開門、撿拾物品或關燈引發的事件。

接下這個任務之後，我們很快就發現，當初對完成期限的預估，實在是太過樂觀了。豈止兩個禮拜，它足足花了我們四個月的時間！隆設計了一個除錯系統，我們暱稱它爲「Windex」，因爲它可以將bug除得一乾一淨。

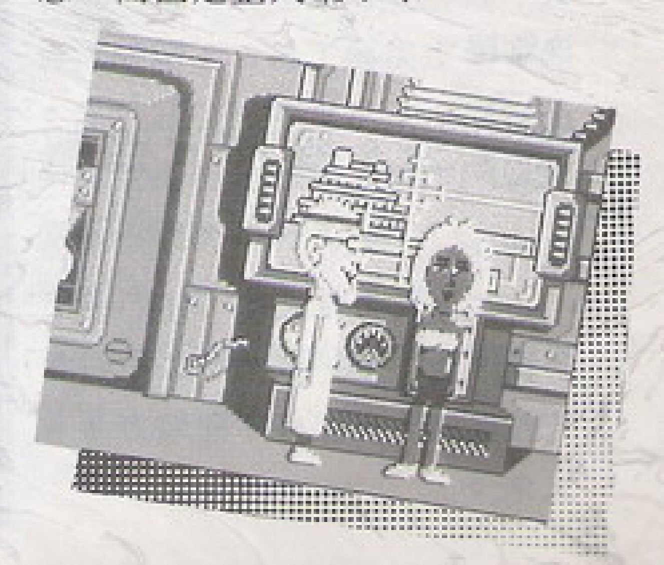
記者：

隆，你說過你想要改變冒險遊戲的某些事情，譬如什麼呢？

隆：

第一件事，也是我最討厭的，就是那一大串字詞。老是要揣測必須輸入那些字，實在令人煩不勝煩。譬如你在螢幕上看到一個綠色物品，你得接連輸入「樹」、「植物」及「羊齒類植物」等單字，一直到正確爲止，難道玩遊戲就得活受罪嗎？

第二件我最看不慣的事，就是主角隨時都有可能向陰曹地府報到。你必須小心翼翼地移動人物，否則稍有閃失，主角一命嗚乎，你又得重新載入進度了。我知道有些遊戲設計師常以此爲設計重點並引此爲樂。這是什麼心態！簡直是整人嘛！



記者：

但是如果你設計一個冒險類遊戲，而主角都不會死，那遊戲難度不是太低而太容易上手了嗎？

隆：

許多人跟你一樣，都有這樣的想法。但我要告訴你，這觀念不一定是對的。

從前的「連景式」動作類遊戲，當設計師們覺得太容易上手時，他們所能做的，就是盡量去降低搖桿的靈敏度，讓玩家受盡挫折，這種作法根本大錯特錯。正確的方法，應該是將敵人設計得更具智慧及侵略性。而在冒險類遊戲中，目前慣有的作法，也是如出一轍地降低搖桿的靈敏度、增加更多玩家意外死亡的地區及更多毫無意義的難題，讓玩家只能隨機去發現答案。用這種方式來提高遊戲難度，實在不太恰當。

記者：

瘋狂大樓和其他冒險類遊戲相比，有何特異之處？

隆：

最大的不同點在於，你將遊標指到何處，主角就會自動繞過桌旁，上下樓梯而到達該處。而在其他冒險類遊戲中，你就得要全神貫注地操控人物，否則他們可能會到處撞牆碰壁。

冒險類遊戲設計的重點，不是讓玩家學習如何移動人物及鍵入單字，而是在於品味情節去解決難題。

二、異形大進擊

記者：

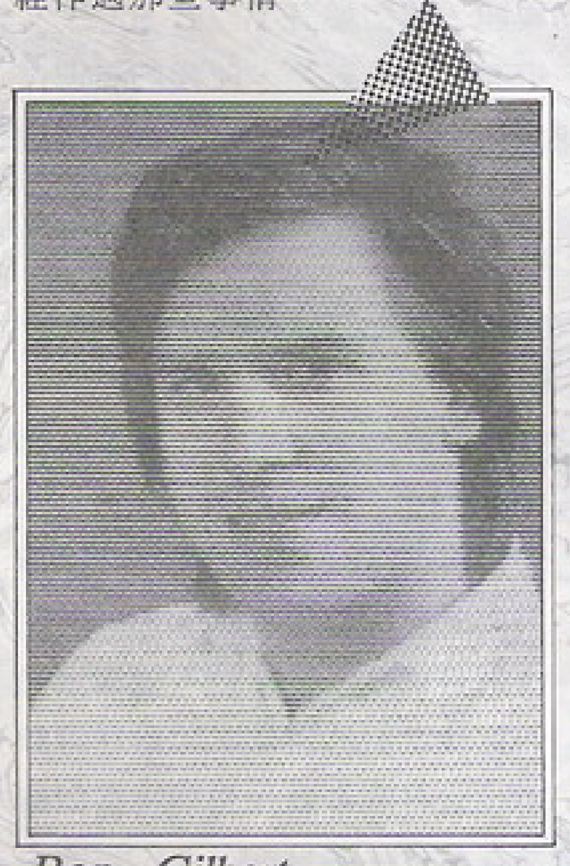
在瘋狂大樓之後，你們推出了異形大進擊，這個遊戲和前者比較起來，有那些不同地方？

大衛：

最大的差異處，在於異形大進擊走出了封閉的空間世界。瘋狂大樓從頭到尾都是在大樓內進行的，每件事物都局限在狹小的空間裡。我設計異形大進擊時，就讓主角們遍遊星球的各角落。

在此遊戲中，我盡量讓情節不要太直線發展。譬如說解決了A 難題後，才能依序解決B、 C難題，而是讓玩家可隨興去做不同的事情。你盡可以在任何時候飛遍星球的每個角落，享受一下繞著地球跑的樂趣。

當然這樣的設計，在撰寫程式上更為困難，因為有著更多的變數需要處理。你必須作更多的測試，來確認主角身在何處及已經作過那些事情。



Ron Gilbert

記者：

異形大進擊是否也跟瘋狂大樓一樣，在程式設計上花費很長的時間？

大衛：

在籌製異形大進擊時，我們擬定了進度計劃。程式大功告成時，大約較原先預估的八個月進度延後二或三個月。和瘋狂大樓比較起來，還算差強人意。當然這也是靠除錯系統幫忙了大忙。

三、聖戰奇兵冒險版

記者：

談談聖戰奇兵冒險版好嗎？

隆：

關於這個遊戲，我們最大的進步是在產品進度的原理上。有關程式設計的部份，在六個月內便完成了，而瘋狂大樓則要花上一年半載的時間。

大衛：

以我們目前所擁有的技術，若要再重新籌製這個遊戲的話，我們將會作某些方面的改變。譬如讓主角不那麼容易死亡。在目前這一版裡，實在有太多地方可讓印第捨身成仁，所以要改的話，就算無法讓主角不死，也得在一些危險地方提醒玩家注意。

隆：

在這個遊戲中，我們也首度使用了對話功能，也就是讓玩家有權選擇講什麼話。不必鍵入字句，便可以操控主角和其他人物交談。前幾天，我和一位朋友談到，瘋狂大樓VGA256色版的籌製計畫，其中我想做的一件事，便是加入對話功能，讓主角可以跟Wierd ED、Edna護士及其他人交談。

四、飛行模擬遊戲

記者：

請問貴公司的飛行模擬遊戲，在過去幾年是如何發展的？

諾阿：

我們第一個飛行模擬遊戲，名叫戰鬥飛鷹1942（Battle Hawks 1942），這是個注重戰術而非戰略的遊戲。

比較起來，納粹飛行祕史（Secret Weapons of the Luftwaffe）這個遊戲就注重戰略層

面了。戰場發生在德國，玩家必須操控飛機設法摧毀德國的工業設備亦或扮演德國軍方發展秘密武器。你可以建立每個飛行員的飛航記錄及訓練他們，並且可以分派他們與你一起在空中並肩作戰。

記者：

你們在籌製模擬類遊戲時，想給玩家什麼樣的感受？

諾阿：

其實不管是模擬類或冒險類遊戲，我們都趨注相當多的心血。在模擬類遊戲中，我們一直想讓玩家在空戰中有著貼切的刺激快感，此外，我們也想讓玩家能指揮機群作戰，享受一下當指揮官的樂趣。

在畫面部份，我們是以實際飛機照片爲藍本來繪圖，而不是畫一些幾個形狀的機身來敷衍玩家。除了手繪的機形外，如影隨形的子彈、敵機爆炸效果及跳傘逃生等畫面，都是我們精心繪製，俾讓玩家有身歷其境的感受。

記者：

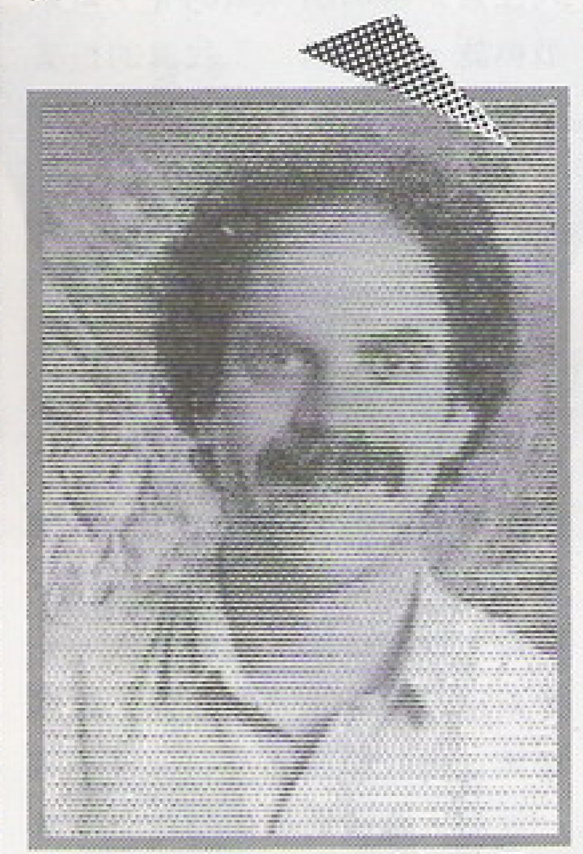
你們是如何製作像戰鬥飛鷹1942這麼一個複雜、高水準的遊戲？

諾阿：

當我們進行這個遊戲計畫到一半的時候，萊里·哈蘭德（Larry Holland）建議要增加重播及飛機尾後視窗等功能，讓玩家能擁有3D的視覺效果。經他這麼一提，我們都覺得這眞是個與衆不同的特色，於是委由他去進行。雖然因此使整個計畫延後了二個禮拜，但大家都認爲十分値得。

記者：

你們會不會利用現有的製作技術、去改良像戰鬥飛鷹1942及FX光榮時刻、大不列顛戰役(Their Finest Hours：The Battle of Britain）等模擬遊戲？



David Fox

諾阿：

可能會吧。我們曾經針對這個問題討論過。不過改進一個舊遊戲所花費的時間，可要比製作一個新遊戲要長的多了。

光榮時刻這個遊戲，由於它深具歷史價值，所以我認爲這種類型的遊戲，應該頗具長期銷售的賣點。我們的遊戲手冊，也不會因爲遊戲推出已久而過時。從戰鬥飛鷹1942年開始，我們對手冊的編撰甚爲考究。馬克·雪柏德（Mark Shepard），他負責了整本手冊的規劃和設計，可說是居功厥偉。維克特·克勞斯（Victor Cross）則在文稿撰寫上成就斐然。我曾聽許多人談過，假如我們的模擬手冊能當成書本販售的話，一定會有更多人買回家去研讀。

記者：

讓我們來談談未來。隆，一開始你曾經提到，在冒險類遊戲中，還有許多地方你正嚐試改善，譬如那些呢？

記者：

讓我們來談談未來。隆，一開始你曾經提到，在冒險類遊戲中，還有許多地方你正嚐試改善，譬如那些呢？

隆：

我們試著去除某些遊戲瓶頸及一些玩家容易致死之地。我們想提供給他們許多不同的事物，而他們可以不必按照固定順序來予以完成。當然啦！還是會有些場景使玩家難以脫困，不過我們已盡量避免此種情況發生。

大衛：

我們想巧妙地引導玩家經歷整個遊戲過程。假如這方面要作得好，就應當讓玩家知道卡在何處以及給予他們一些小幫忙，讓他們覺得自己能夠無畏艱難地解決難關。

五、猴島小英雄

以猴島小英雄而言，海盜船長給主角出了三個試題，而主角可依任何順序去完成。海盜們也設計得甚具智慧，他們曉得主角已完成及未完成的事情有那些。假如玩家只是將主角調開一會，便又馬上回去向海盜們求救，他們才不會給你任何提示；但是如果你出外嚐試了一些事情後返回向他們求助，他們就會給你一點小幫忙。

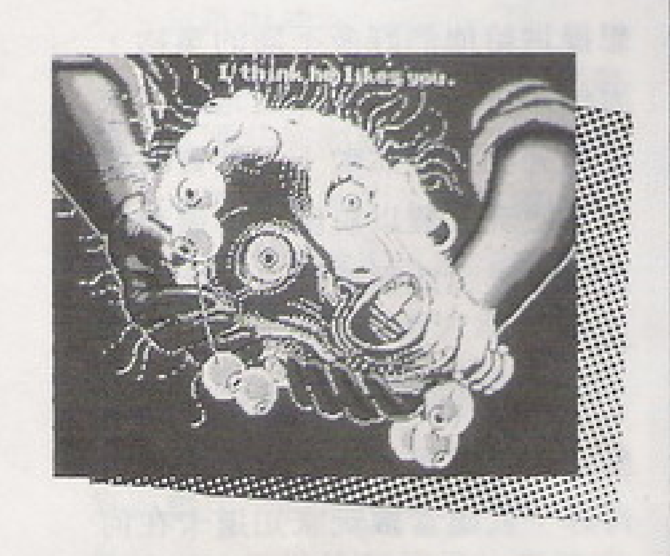
這個遊戲也有一些瓶頸存在。就是當主角登上海盜船後，就無法離開了。爲了解決這個瑕疵，我設計了許多提示來提醒玩家。而且提示是由簡入難，讓玩家能順利解決問題。

記者：

魯卡斯遊戲的魅力是奠基在電影之上嗎？

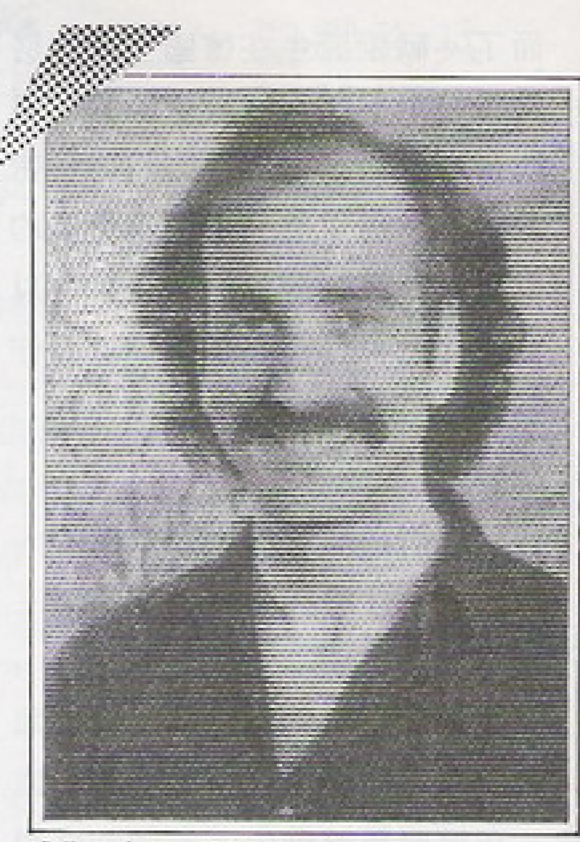
諾阿：

我們在裝潢新辦公室之時，曾經多次爭論過，應當掛星際大戰電影海報或是其他東西。但最後我們還是決定擺放自己的電腦遊戲作品。因爲我們的題材有自己的特色，與電影那檔子事毫無關連。



大概在三、四年前，有次全美消費電子展，我正在公司攤位旁的休息區大快朵頤午餐時，某人注意到我胸前佩戴的魯卡斯遊戲標誌，他說道：「我眞的很喜歡你們的遊戲題材，你們從事這方面的人好多。」我回答道：「遊戲部門大概只有20個人而已，但是整個公司則有四百人之多。」

他聽了以後，驚訝地合不攏嘴：「你的意思是，你們的公司除了電腦遊戲外，還作其他事業嗎？」我覺得這位仁兄一點都不曉得，我們這個部門跟喬治．魯卡斯以及星際大戰的關係。雖然好笑，但我深深感受到，這是第一次有人購置遊戲係因爲魯卡斯遊戲的盛名而非電影之故，我想我們會繼續努力，不辜負玩家的深切期望。



Noah Falstein

LUCASFILM GAMES



專訪 DYNAMIX 總裁 傑夫・塔涅爾

節譯／周昕

1990年秋季，傑夫・塔涅爾(Jeff Tunnell)加入了由電腦菁英人才組成的小團體，這個小團體已經有一個冒險遊戲由Sierra上市發行，可是傑夫不但不用 Sierra 的SCI (Sierra Creative Interpreter)遊戲發展系統寫遊戲，還改以Sierra子公司 Dynamix 的名義出版城市獵人、中國之心等遊戲。

爲什麼傑夫要這麼做呢？請看以下專訪。

記者：爲什麼你不用 SCI 寫遊戲？

傑夫：早在三年前我還在包Electronic Arts和Activision等公司的程式設計時，就開始籌製城市獵人。那時候我就不願用文字交談方式寫遊戲，因爲我討厭句法解析器，而且也不願作品沒有自己的風格，所以便另下功夫發展以電影手法表現（如加入「同一時間在某地發生…」的劇情交待方式，以及平移、拉近鏡頭等效果）的遊戲。好了，棘手的問題來了一沒有觀摩的對象！這一摸索再加上現實因素，到了去年三月 Sierra 正式合併 Dynamix 時，城市獵人已完成大部份的設計，預定在秋天出版，既沒時間，也沒有必要改用 SCI 語言。

記者：你還是可以用Sierra名義出版啊！爲什麼要用一家沒沒無名的公司呢？

傑夫：當然，剛開始消費者一定不會注意到我們，不過我認爲區別Sierra和 Dynamix 爲兩種不同風格的品牌是十分重要的，因爲 Dynamix 冒險遊戲的角色、操作方法和設計理念，以及摻入模擬、動作遊戲成份…在在都和Sierra遊戲不同。

記者：你認爲冒險遊戲應該是什麼面貌？

傑夫：我認爲冒險遊戲應該有好的劇本和人性化的角色。譬如這些角色記得玩家跟他們「說」過的話，也知道遊戲過程中一切的事件，而且都有自己的個性。

記者：Dynamix 遊戲和 Sierra遊戲玩起來有什麼不同？

傑夫：拿城市獵人來說好了，劇情隨著玩家和劇中角色交談而往後發展，而且中途插入許多畫面讓玩家知道同時間其他地方發生了什麼事，使得城市獵人比一般的冒險遊戲更像部電影。而且，就算玩家什麼都不做，到了特定的時間，事件還是會發生，劇情隨著發展下去。

記者：你說過 Dynamix 遊戲可以一玩再玩，這是什麼意思？

傑夫：如果仔細研究傳統的冒險遊戲，會發現雖然主角可以在畫面中四處走動，但卻只能循著作者既定的路線來解決謎題，一直到遊戲結束。在城市獵人中，有幾個地方玩家可以選擇不同的解決方法，故事的結局也可能因此改變。

記者：可以舉個例子嗎？

傑夫：最佳的例子是在貯水池的一場槍戰，玩家可以選擇拯救全市市民，不讓市民遭受毒害，或從毒梟手中救回女友。既然沒有絕對正確的選擇，遊戲就該有兩種結局。

記者：哇！用這種架構來寫遊戲一定是個很大的挑戰嘍？

傑夫：構想是很刺激，可是著手實現它卻是一場惡夢！當所有的路線都寫好後，我們發現大部份的玩家根本沒有發現它們！

記者：聽說 Dynamix 正在進行 The Advanture of Willy Beamish 這個遊戲，那也是你的大作嗎？

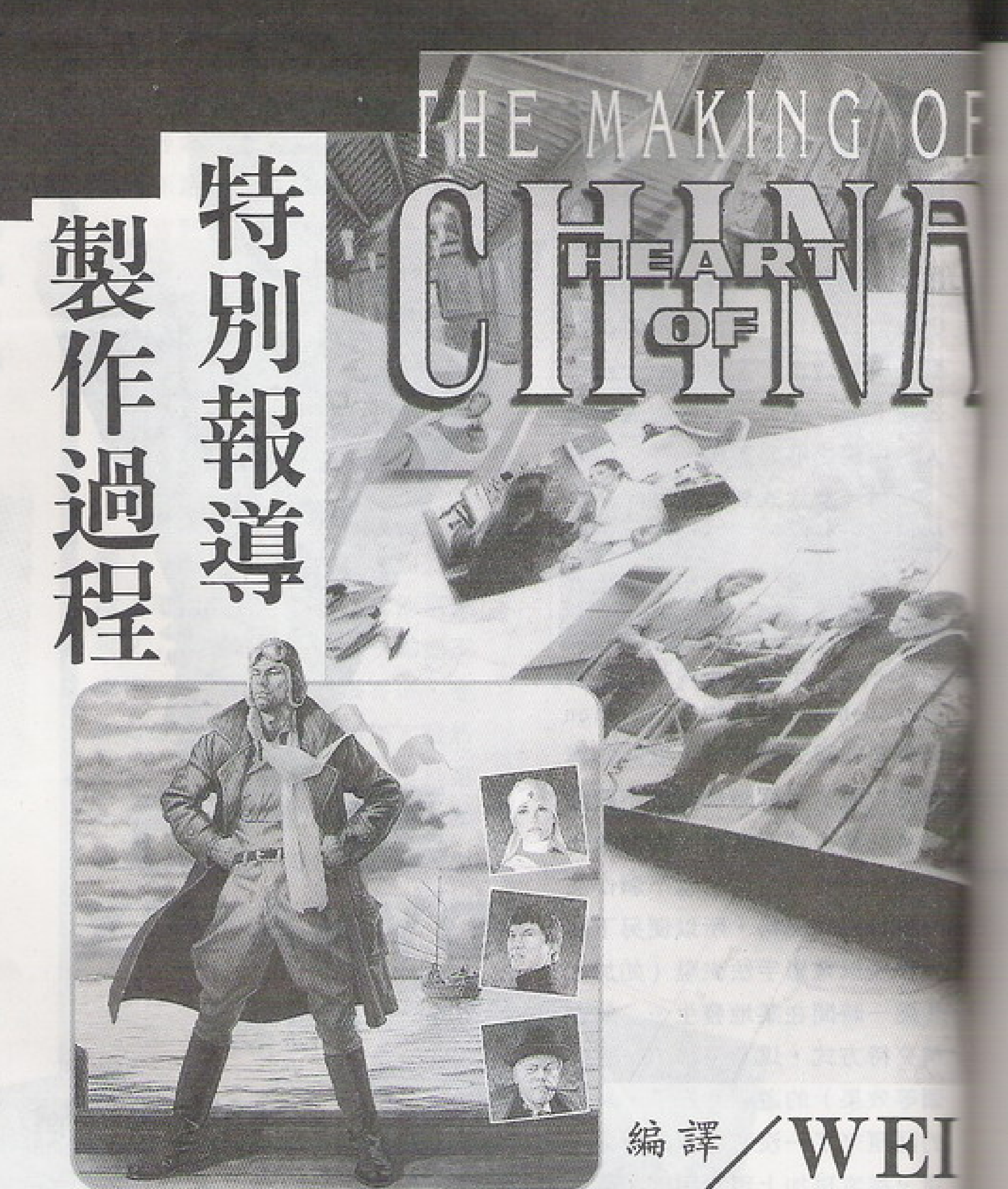
傑夫：是啊！它是我預定在今年秋天出版的作品，主角Willy Beamish是九歲大的小孩子，就像淘氣的阿丹，聰明又活潑，是個老少咸宜的遊戲。這個遊戲的製作群都是有頭有臉的人物，我們請了 Filmation 公司的動畫家來設計動畫、狄斯耐公司的畫家畫背景，更請 NBC 的作家來撰稿。我們相信它一定大受歡迎！

記者：眞是大卡司、大製作，看來你眞的非常了解冒險遊戲未來的趨勢。祝你事業蒸蒸日上！

傑夫：謝謝！

（取材自 Sierra News Magazine 1991春季號）

特別報導 製作過程 中國之心



編譯／WEI

各位玩家們，你們最近活得可好？在經濟逐漸復甦的今日，你們對遊戲的領悟力及敏感度有無與日俱增？爲了給你們一點不大一樣的感覺，刺激一下神經，我可累慘囉！根據記者 WEI 數日明裡察暗中訪，踏破三雙大布鞋，夜以繼日，焚膏繼晷的情況下，終於挖到近期最富深度，最精彩的冒險遊戲—中國之心的幕後大曝光，想了解您所見到的一流畫面是如何產生的嗎？想知道中國之心的製作過程中有何「不可告人」及「看不出來」的內幕嗎？Follow me！咱們一塊去瞧瞧！

中國之心啼聲初試，一鳴驚人。它是在1989年初夏開始拍攝，起初是將此遊戲的行程排定在緊接著城市獵人（Rise of the Dragon）的製作之後，在Dynamix公司的先進技術配合之下，中國之心很快的就交出了一張漂亮的成績單。爲了使這個遊戲與其上一個遊戲（城市獵人）的風格有所區別，在製作上加入了許多新成員。

首先最主要的就是大膽啓用眞人演員來參與製作。大約有85個以上的人員，分別在此冒險遊戲的製作過程裡各擔任不同的角色。攝影工作人員早已爲完成此計畫中必備且難以計數的照片整裝待戰，他們依照曾用於城市獵人中的製作模式，將劇本的詳細過程一一查看測試。並將遴選角色、準備適當戲服及化妝人員等一併列入考慮。許多能反映出1930年期間歐、亞洲大陸風情的服裝式樣，都是出租自大明星蓋利・古柏（Gary Cooper）的電影工作室。

拍攝過程大約耗去１年半的時間，這是一段漫長而令人筋疲力竭的馬拉松賽跑，有時還得持續拍攝十多個小時。但是，當完美的照片及影片正式呈現在大家眼前時，也不啻爲一段快樂有趣

的時光。

在歷經幾個月的拍攝過程裡，鏡頭移轉之下有一些十分有趣的小插曲發生，尤其是扮演遊戲中被人綁架的那位護士小姐（凱蒂・凱梅士）—金芭莉・格林伍德（Kimberly Greenwood），她的趣事最多。

金芭莉是由參加試鏡的12位迷人的女郎中脫穎而出。她雀屏中選的原因是揣摩角色十分成功，並且獲得全體工作人員的一致同意及讚賞。她根本就像設計者傑夫・湯尼爾（Jeff Tunnel）筆下那個活生生的凱蒂。她美麗動人、慧黠並富有臨場應變的機智，最主要的是，在她剛開始加入工作群的三個月內，還發現了她一件「不為人知」的「長處」。她竟然不知道自己已懷了一個月的身孕。Dynamix公司的上下同仁都為金芭莉及她的丈夫感到高興（還有點驚訝），但立刻就面臨到以後進度該怎麼辦的大難題。

幾乎有15場場景都由金芭莉飾演的凱蒂拍攝完成，如果要再重拍這些部分，所耗的金錢、人力將無法想像！（老闆可能會跳樓！）事實上，也沒有人對替換詮釋劇中人物極佳的人選—金芭莉這碼子事感到興趣。所以，決定繼續拍攝並加入一些看不見的幕後工作人員來協助進行。好萊塢裡所有能「化腐朽為神奇」的人物全都被邀來隱藏鏡頭前，大著肚子的金芭莉……盡量的將她安排在其他男演員的後面、藏在傢俱後面或以毛氈包裹遮蓋、或由背後拍攝……等等，為的只是不讓人知道我們那明豔動人的女主角已身懷六甲，預備當媽媽了！（嘿！玩家們可瞧出有何破綻？）

最後，在一個沒有任何人可以做得完美姿勢之下，所拍的照片只好以求助於遊戲的藝術指導，以前衛的電子技術修描照片，並將金芭莉的體型比例放大，讓人較不會把注意力都集中在某些顯得突兀的部位。在金芭莉在1990年5月4日，順利的產下了她可愛的兒子A.J時，拍攝過程幾乎已完成了三分之二。由於拍攝進度順利，又安排給金芭莉與她新生的Baby幾個月的休息天。（嗯！真的很有人情味！）

啓用真人演員到結合每個演員影像的技術性工作所拍攝的照片都加上超過200幅的手繪背景畫面。當每場拍攝場景都照著他們的劇本素描完成時，就以彩色掃描器輸入電腦內（只有3個場景就得忙上一天近20個小時），然後還必須使用電子繪圖程式剪接畫面。



藝術指導修恩・夏普（Shawn Sharp）正以劇本指導凱蒂及來福（Lucky）如何進入故事狀況。

男演員佛萊德・艾克達（Frod Ikoda）正在戴他的假指甲。



城市獵人中的悚慄電椅。

各演員由拍攝過程中被「隔離」出來，加上頂尖的手繪背景數位影像或將兩個演員以巧妙的手法結合為一。相對的，剪接靜態人物及收集動畫場景的微細工作就變得十分複雜瑣碎。

中國之心這個遊戲就如同城市獵人一般，幾乎在每個場景皆有任意產生的動畫顯示。那些真人演員的動畫場景是結合並運用錄像及高速度自動迴轉攝影機拍攝而成。其捕捉演員的一顰一笑，再轉換成數位化的電腦影像，然後再使用特別設計的軟體工具組合這些動畫。

當動畫部分完成，即被植入先前組合的手繪背景靜止畫面（包括每一個演員或手繪輪廓之靜止部分）。最後作出的結果是在不斷更換的動畫場景裡，其細部描繪及色彩濃度都十分出色。以陰影打色的分配，小心的帶出每一幕場景的那種活生生的感覺，並以不同於往日的作法及風格將許多景像重疊、融合。



藝術工作人員正在準備其中一畫面的特殊效果。加長的粗繩索及韌性強的細釣魚線皆被用來構成靜止畫面裡的求生工具。



雪兒・歐塔克（Shar Alltucker）正在為男主角安德魯・狄萊凱（Andrew Derycke）化上符合遊戲年代的妝扮。



演員狄萊凱（飾演來福）及柳（飾演齊）在休息時留下此幅調皮戲謔的畫面。



雷迪・德雪姆（Randy Dersham）正在替鄧利（Li Deng）的一個守衛穿上護甲。





凱蒂・羅梅士

這個主角人物的產生

由女演員金芭莉・格林伍德（Kimberly Greenwood）所扮演的凱蒂。（嗯！倒有八、九分神似！）

為初期以鉛筆勾勒出的素描草圖。



遊戲開頭故事序幕裡的一個畫面。

三個臭皮匠，勝過一個諸葛亮

Dynamix 遊戲研發部門的第二部技術性冒險遊戲—中國之心，加入了複雜、多樣化的人物模式。在此遊戲裡，你可以控制三位主角人物。事實上，要成功的完成此次冒險，就得將此三人小組做一絕佳的運用。

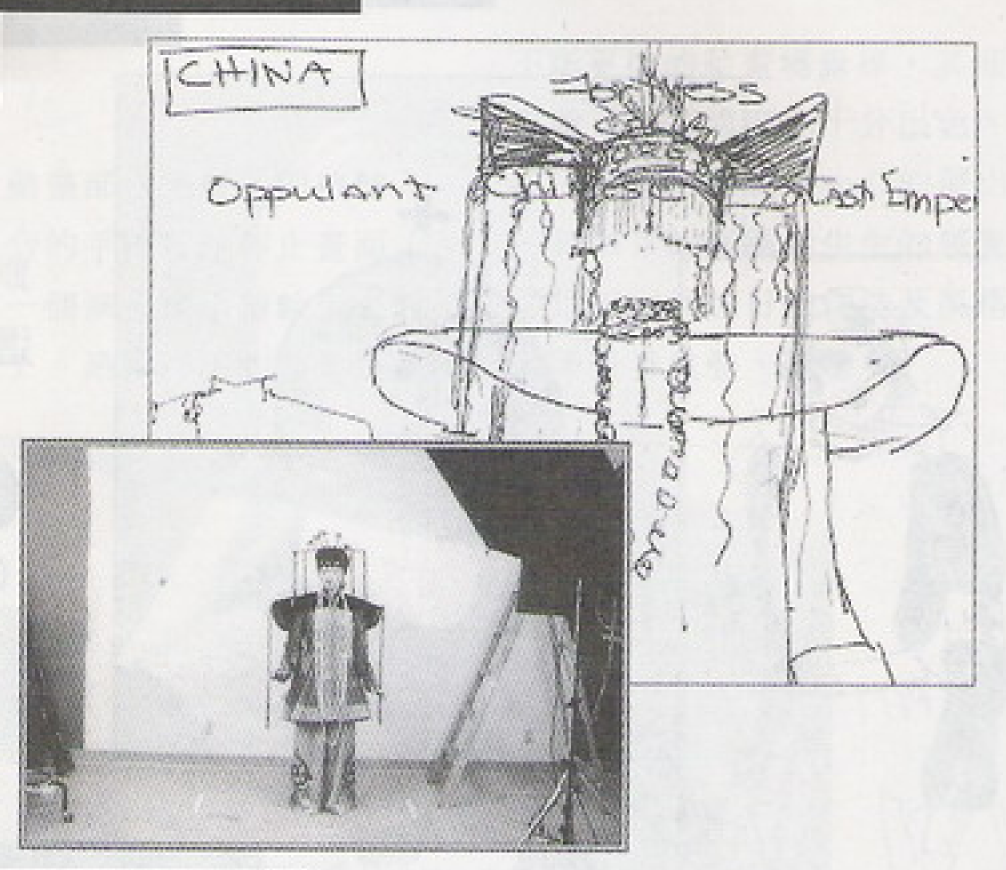
本遊戲並加入許多有趣的轉折點或分支畫面，不同的對話、不同的動作甚至不同的人物，都能造成不同的結果。你必須洞悉各人物的優缺點並使其互相協力合作以完成整個遊戲。在你的英明領導下，凱蒂、來福與忍者齊將一同解開遊戲內的重重謎團，擺脫緊迫釘人的致命追逐並盡量安全圓滿的完成遊戲。

總之，在冒險的旅程中，你們是密不可分的三人小組，在操縱此三人時，要好好的設想他們的未來，並進入他們的心靈世界。

經過一年半載的製作，中國之心終於以完整嶄新的風貌呈現給愛好冒險的玩家們，在了解以上所曝的內幕消息後，相信很多人一定都對國外製作軟體公司的敬業精神起了很高的評價。好啦！我們就介紹到此，WEI 要好好睡上一覺，下次再為您做獨家報導……ＺＺＺzzz……



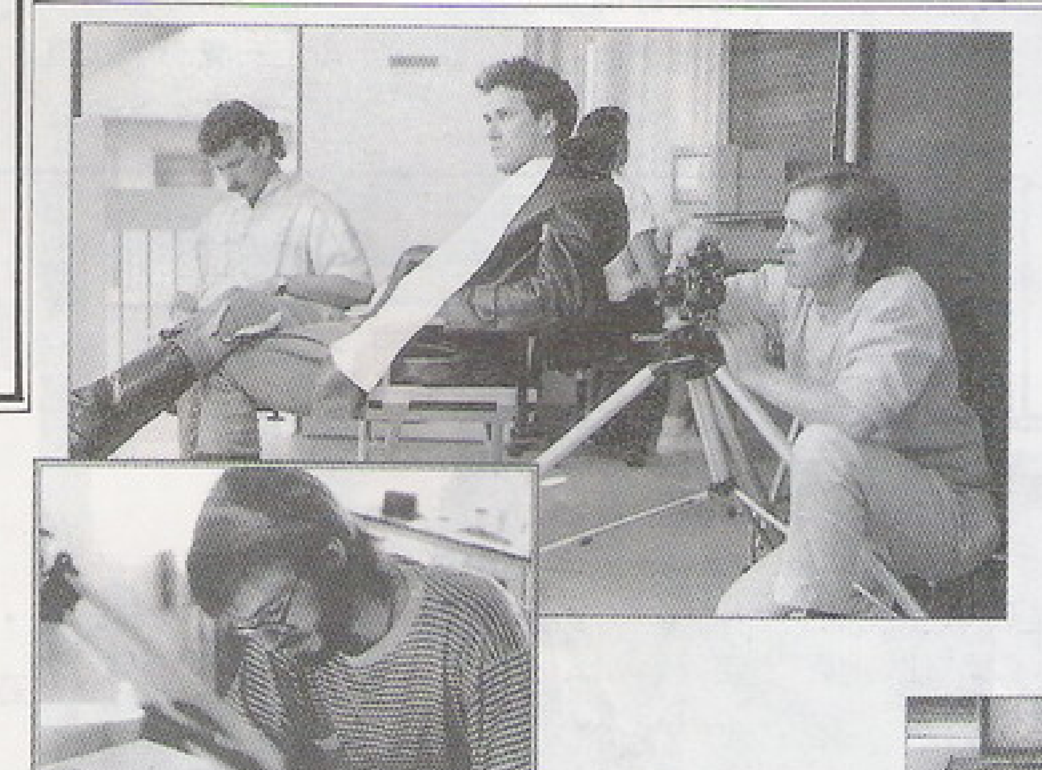
凱蒂・羅梅士在這個冒險遊戲內是個非常獨特的人物。她被塑造成一個十分乾淨俐落、堅强而又獨立自主的女人。縱使賣身淪落為脫衣舞孃，依然「咬緊牙關」。



著結婚禮服的凱蒂之初期素描草圖與幕後面對鏡頭的真人實景。

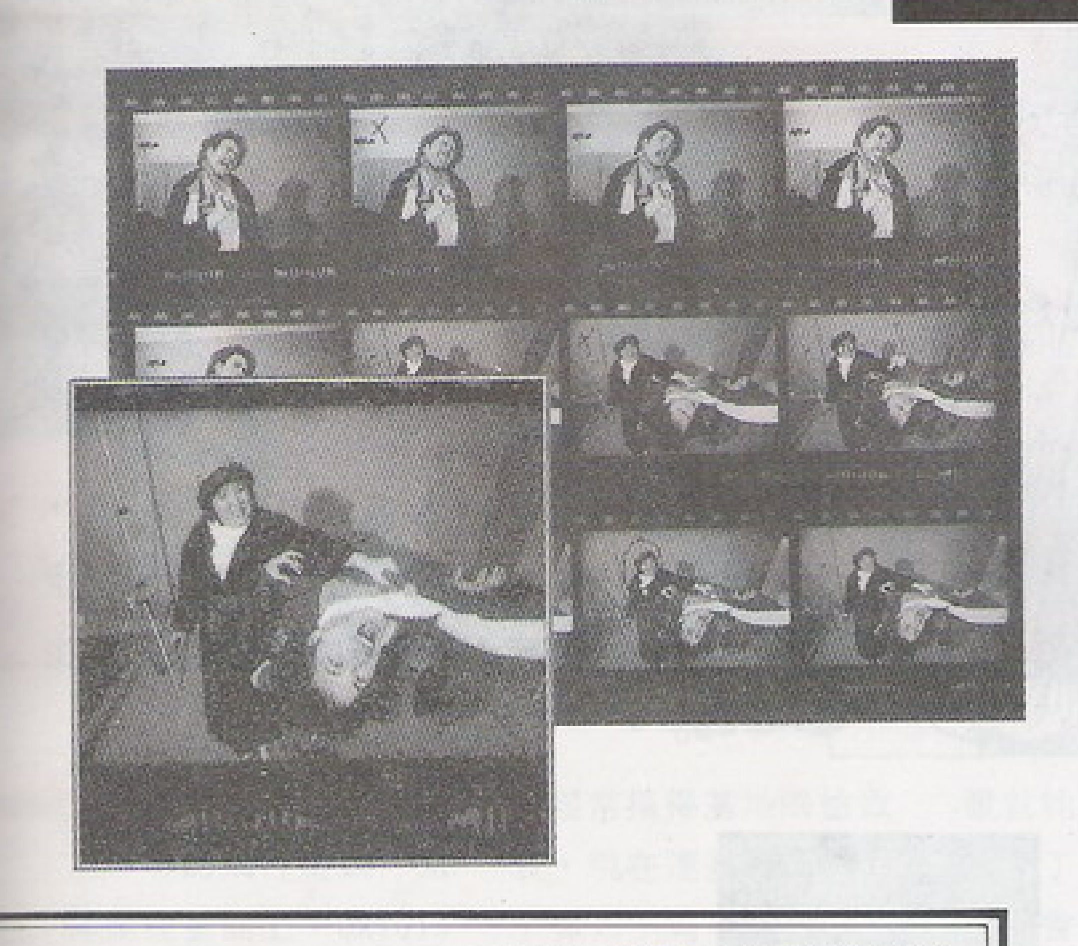


化妝師正在拍攝此冒險遊戲的最後幾天裡替女主角金芭莉上妝。（圖中女主角手上所抱的嬰兒就是與此拍攝工作幾乎同步進行的唯一「產物」—女主角的寶貝兒子A.J.）。在此遊戲拍攝工作殺青之前，金芭莉參與此拍攝計畫，大約有一年半的時間。



光是單一場景的構成即需要許多個人的心血結晶。遊戲企劃們，攝影師們服裝設計羣及藝術指導羣揉合傳統及現代的手法，並運用科技與智慧的結合效果，才能呈現給玩者一幕幕栩栩如生的動感畫面。





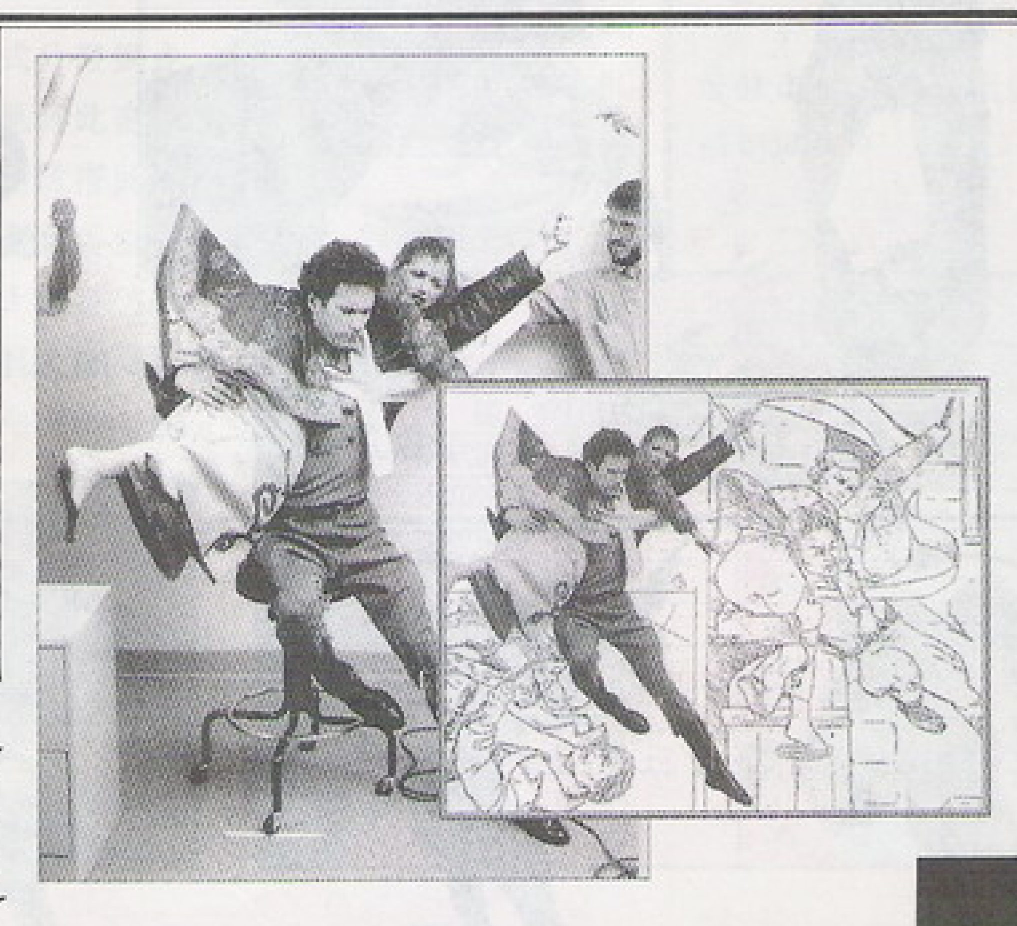


飾演來福（Lucky）的安德魯・狄萊凱演出不同的連接畫面，而這些畫面將掃描進電腦內，當做來福的靜止動畫場景

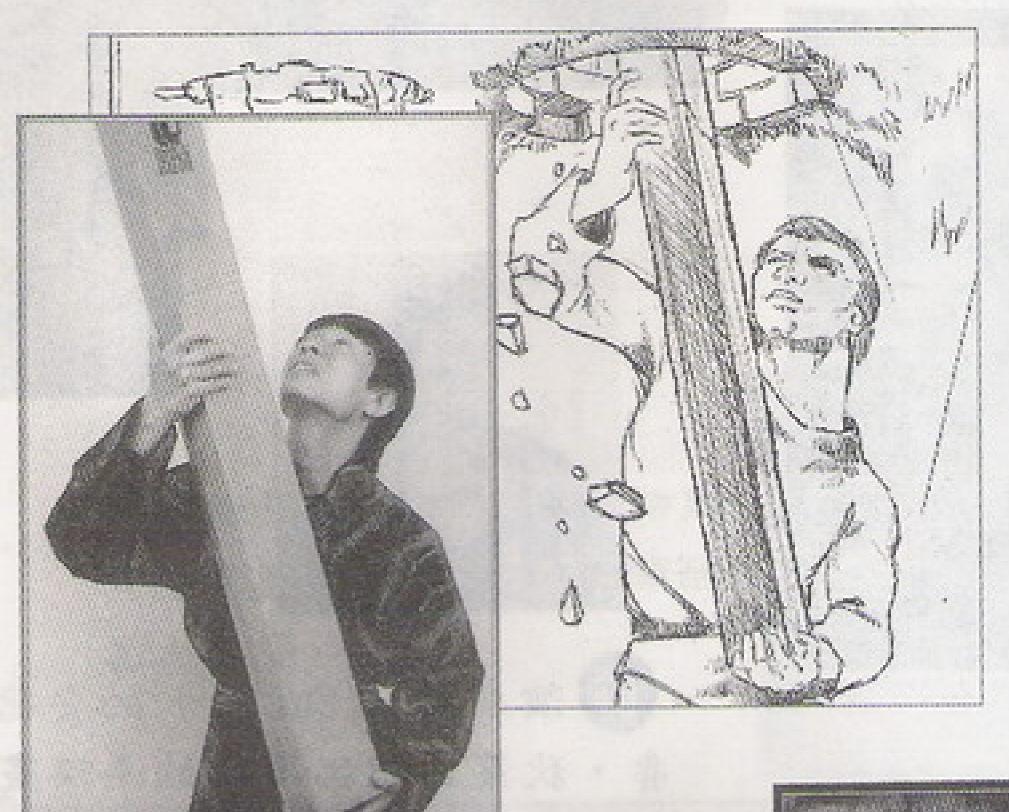


就像近代 Dynamix 所有出品的遊戲一樣，中國之心的每一位成員，都是耗費數月心血在繪製素描圖或推敲劇本上。如一般所見的動作電影相同，Dynamix 公司也耗費大把金錢為要求影片之盡善盡美。





整理並記載數以千計的照片內之細節是份挺艱巨的工作，當整個劇本內的場景拍竣，這些照片還得進行剪接。



為初期劇本及拍攝場景裡，忍者齊（Chi）在軍閥鄧利堡壘下的下水道裡以屋樑撞出生路。



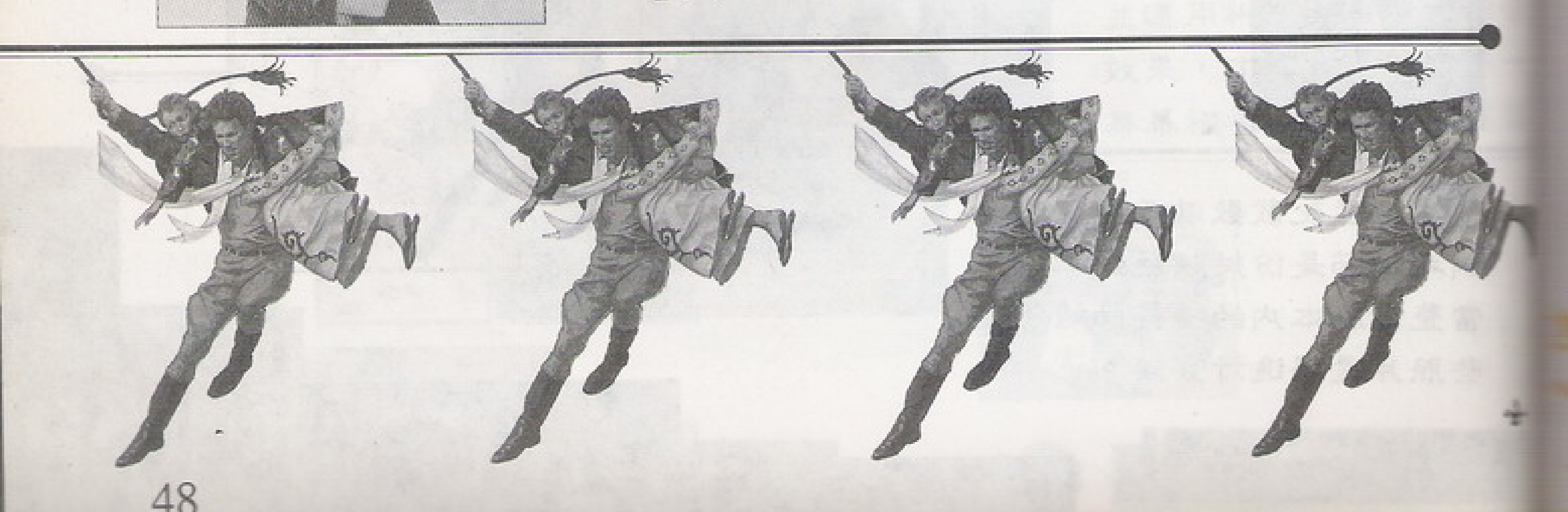
此場景與遊戲中出現得一模一樣。



兩對經由此次冒險而建立良好關係的「親密戰友」。

凱蒂與來福的「親熱」時刻，羨慕吧！

來福與齊共同為逃離下水道而奮鬥。





／林武璋& R.Y.U
&馬爾寇溫

銀河飛將

修改篇 PART Ⅱ



銀河飛將是個前所未有的飛行遊戲，尤其是在畫面上，ORIGIN眞是下了相當大的功夫；關於它的優秀，在軟體世界雜誌第23期已經有了很詳細的評論，我也就不多說了！不過聯邦不知是經費不足或是太相信飛行員的能力了，每次見到的大多是 4～9 架帝國戰機圍攻 2 架聯邦戰機，有時打到一半竟然連伙伴都不見了，只剩下你一人孤軍奮戰，那種情況實在是@＃＄×……

秘 密 通 告

本人！地球聯邦總司令，每每見虎爪號子弟兵在出任務時因爲被敵方的優勢數量制住，又限於武器、護甲不好，經常搞得基地鳴槍致哀，現在連基地禮槍的子彈都不夠用了！爲了避免再浪費禮槍子彈……喔！錯了、錯了！是爲了避免再有飛行員傷亡，特命令「武器研究院」研究一種打不壞，撞不死，能源、油料用不完，又可隨飛行員喜好自己選擇武器的超級戰機！

現在總算是完成了，現在起正式分發到虎爪號服役，見到此密件的飛行員速速改搭此類超級戰機，保證各位……嘿嘿嘿！ 1 架打 100 架都不用怕喔！你高興的話還可以用撞的，保證就能把敵人打的落花流水了！現在連秘密任務都會讓你覺得太容易了，快喔……

不過告訴你一件事，當你跟Maniac出任務時，你將發現，置你於死地的不是敵機，而是那位「瘋子先生」。十管中子砲，喔！擋不住的感覺……以下便是修改方法：



1.油料修改法：

使用PC-TOOLS找WC.EXE 中的 29 87 BC B3（在 SM2.EXE 中爲29 87 52 C1），改成90 90 90 90。

2.武器能量不滅：

使用PC-TOOLS找WC.EXE 中的 29 87 8A B3（在 SM2.EXE 中爲29 87 20 C1），改成90 90 90 90。

5.戰機資料修改篇：

以PC-TOOLS找WC.EXE的 Sector 188（在SM2.EXE 中爲Sector 190），照著以下的位址修改，你就有超級戰機可開囉！

Hornet（在SM2.EXE中，起始位址爲332）

位址	意　義	位址	意　義
002	後燃器最高速度（註1）	043	武　器
004	航 行 速 度（註2）	048	武　器
014	最大偏航速率（註3）	053	武　器
016	最大俯仰速率（註3）	058	武　器
018	最大旋轉速率（註3）	063	武　器
022	武 器 數 量（註4）	068	武　器
023	武 器（註5）	073	前方能源盾（註8）
025	武 器 位 置（註6）	075	後方能源盾
027	武器使用狀況（註7）	077	前 方 護 甲
028	武　器	079	後 方 護 甲
033	武　器	081	左 方 護 甲
038	武　器	083	右 方 護 甲

穿梭在星際裡的霸主

註 1：

如圖（一）①所示

圖一

① ② ③

```
0000(0000)  A0 0F F0 00 20 00 00 00 00 00 33 03 00 00 15 00
0016(0010)  15 00 15 00 84 03 0A 19 00 00 00 00 19 00 01 00
0032(0020)  00 19 00 02 00 00 19 00 03 00 00 19 00 04 00 00
0048(0030)  19 00 05 00 00 19 00 06 00 00 19 00 07 00 00 19
0064(0040)  00 08 00 00 19 00 09 00 00 FF 20 FF 20 FF 20 FF
0080(0050)  20 FF 20 FF 20 00 00 00 00 00 00 00 00 3B 64 0C
0096(0060)  00 78 00 87 00 00 04 03 00 90 D0 03 00 06 00 70
0112(0070)  17 2D 00 19 00 00 00 00 00 33 04 00 00 0A 00 0A
0128(0080)  00 0A 00 E8 03 09 18 00 0E 00 01 18 00 12 00 01
0144(0090)  19 00 0C 00 00 19 00 14 00 00 1F 00 10 00 01 1E
0160(00A0)  00 0F 00 00 1E 00 11 00 01 1C 00 0D 00 01 1C 00
0176(00B0)  13 00 01 00 00 00 00 00 50 00 4B 00 3C 00 37 00
0192(00C0)  32 00 32 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 64 0C 00
0208(00D0)  A5 00 A0 00 80 04 05 00 CC 45 04 00 07 00 70 17
0224(00E0)  24 00 0F 00 00 00 00 00 66 02 00 00 06 00 06 00
0240(00F0)  07 00 14 05 07 1A 00 06 00 00 1A 00 0E 00 00 1C
```

，修改法先將原值除10，再換成16進位碼，不要改太高，否則……

註2：

如圖（一）②所示，修改或不修改都沒關係，修改法如上。

註3：

這3個地方和控制性能有關，不要改太大，約改成0C就很靈活了。

註4：

這裡改成0A，改多了沒用，因爲武器空間只有10個，至於修改數值在0A以下嘛……比如說你改成05，那你只能用前面的5項武器，後面就沒法用了。

註5：

視填上值而有不同武器，武器代碼請見表（二）。每種武器各佔5 Byte裡面包含武器種類、武器位置及武器使用狀況。不過當你改完之後，千萬別按武器更換鍵G，否則…

代碼	武器種類
1800	雷射炮
1900	中子炮
1A00	高速粒子炮
1B00	雷射炮台
1C00	無導引飛彈
1D00	熱導飛彈
1E00	自動識別飛彈
1F00	影像導引飛彈
2100	刺蝟魚雷

表（二）

在這邊給各位一些修改的點子，以Hornet爲例，由於它只有五種武器，如果你要將它改造成十管中子砲的話，你便要在 1D 00 04 00 01後面依序填入19 00 05 00 00 19 00 06 00 00……19 00 09 00 00爲止，這樣你就會有十管中子砲好用了，你可知道被十管中子砲打到時，就像被飛彈擊中一樣，翻個大筋斗，多過癮啊！

你也可以把敵方戰艦的武器改弱一點。像Tiger's Claw幾乎很少放砲，所以把雷射砲臺換成飛彈，說不定它就肯發射了。隨便你怎麼改都行，只是武器種類最好不要改太多，否則在更換武器時很可能會出問題。

武器的位址都是在護甲位址的前面，很好找的，不過要注意武器位置的值，它是由Hornet 照順序一直加下去的，別改錯了，也別忘了將武器使用狀況改爲00。

註6：

爲此武器在戰機上之位址，不要隨便修改。其值是照順序排下去的，所以只要照著前面的值依序填下去即可。

註7：

若爲00則表示正在使用此武器，01則表示現在不用這武器，所以當你改成十管機砲時，就要把這裡都改成00，否則開始遊戲時，你將無法更換武器。

註8：

能源盾及護盾皆佔2 Byte，最大值爲FF 20，改多了可是會當機喔！（可千萬別撞上某些「東西」，否則……）

註9：

若將③修改爲00，則無法發射武器（包括飛彈在內），此法可用於修改敵方的戰機，使之成爲你練習用的「靶機」。



修改後，你可放手一博了



銀河飛將

防護罩裝甲大公開

諸位銀河飛將們，您是否已完成所有任務呢？是否因爲敵機防護罩太厚而咬牙切齒呢？別怕，本人特將各種機型防護罩公諸於世，以造福各位玩家。雖然ANWORK 和袁志輝先生已將戰艦修改方法告訴大家，但是仍有部份遺漏，以下便是各機型防護罩厚薄。說明書上有相當多的錯誤，因此附上十進位以便對照，修改方法爲進入PCTOOLS後使用Find功能，鍵入16進位資料，待找到後再改爲想要的數值即可。

表一：我方戰艦　(WC．EXE或SM2．EXE)

Ship	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left	十進位（單位：mm）					
Hornet	28 00	28 00	2D 00	28 00	1E 00	1E 00	40	40	45	40	30	30
Rapier	50 00	4B 00	3C 00	37 00	32 00	32 00	80	75	60	55	50	50
Scimitar	3C 00	32 00	55 00	50 00	41 00	41 00	60	50	85	80	65	65
Raptor	46 00	46 00	64 00	5A 00	50 00	50 00	70	70	100	90	80	80
Venture	96 00	96 00	6E 00	64 00	64 00	6E 00	150	150	110	100	100	110
Dilligent	78 00	78 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	120	120	80	80	60	60
Drayman	78 00	78 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	120	120	80	80	60	60
Exeter	F0 00	F0 00	DC 00	C8 00	C8 00	C8 00	240	240	220	200	200	200
Tiger′s Claw	2C 01	2C 01	F0 00	C8 00	FA 00	FA 00	300	300	240	200	250	250

／Max McGill

表二：敵方戰艦　(WC．EXE或SM2．EXE)

Ship	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left	十進位（單位：mm）					
Salthi	23 00	23 00	1E 00	14 00	0F 00	0F 00	35	35	30	20	15	15
Dralthi（註1）	32 00	32 00	2D 00	23 00	1E 00	1E 00	50	50	45	35	30	30
Krant	50 00	50 00	5A 00	64 00	50 00	50 00	80	80	90	100	80	80
Gratha	64 00	5F 00	8C 00	78 00	64 00	64 00	100	95	140	120	100	100
Jalthi	A0 00	A0 00	C8 00	64 00	AA 00	AA 00	160	160	200	100	170	170
Spikeri（註2）	46 00	46 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	70	70	80	80	60	60
Dorkir	AA 00	64 00	5A 00	3C 00	5A 00	5A 00	170	100	90	60	90	90
Lumbari	46 00	46 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	70	70	80	80	60	60
Ralari	C8 00	78 00	C8 00	5A 00	B4 00	B4 00	200	120	200	90	180	180
Fralthi	0E 01	AA 00	18 01	8C 00	04 01	04 01	270	170	280	140	260	260
Snakeir（註3）	46 00	46 00	50 00	50 00	3C 00	3C 00	70	70	80	80	60	60
Sivar	0E 01	AA 00	18 01	8C 00	04 01	04 01	270	170	280	140	260	260
Star Post	C8 00	C8 00	B4 00	B4 00	B4 00	B4 00	200	200	180	180	180	180

＊註1：在SM2.EXE中為 Dralthi, 3C 00 32 00 4B 00 46 00 37 00 37 00

＊註2：在SM2.EXE中為 Hhriss, 96 00 B4 00 B4 00 8C 00 AA 00 AA 00

＊註3：在SM2.EXE中為 Snakeir，72 01 72 01 18 01 F0 00 68 01 68 01



武士傳說

物品&武器修改法

／Jamin Chang

有一次，看到軟體世界雜誌上介紹武士傳說這個遊戲，提到這個遊戲是個十分複雜且困難度蠻高的Game，好强心重的我十分不信邪的去買了它來玩，一試之下才發現還眞是蠻複雜的。

一氣之下便升起祭壇作法，請出了PCTOOLS大俠來助我一臂之力，經過 PCTOOLS 大俠傳授祕技後，終於有如脫胎換骨一般，使那些怪物聞風喪膽，每場戰鬥無往不利，今將PCTOOLS大俠所傳祕技，公諸於世，希望對大家有所幫助：

一、人物屬性修改法：

已由魏宇明先生在第17期的軟體世界雜誌中公佈，請各位自行參考。

二、物品和武器的修改法：

用 PC TOOLS 的 Edit／View功能進入CHARDATA 檔中。一個隊員的資料共有三頁，以第一位隊員爲例，第一頁從 Sector 0 的＄000～＄240 是屬性的修改；第二項從 Sector 0 的＄256～＄496 是物品的修改；第三項從Sector 1 的＄000～＄240 。

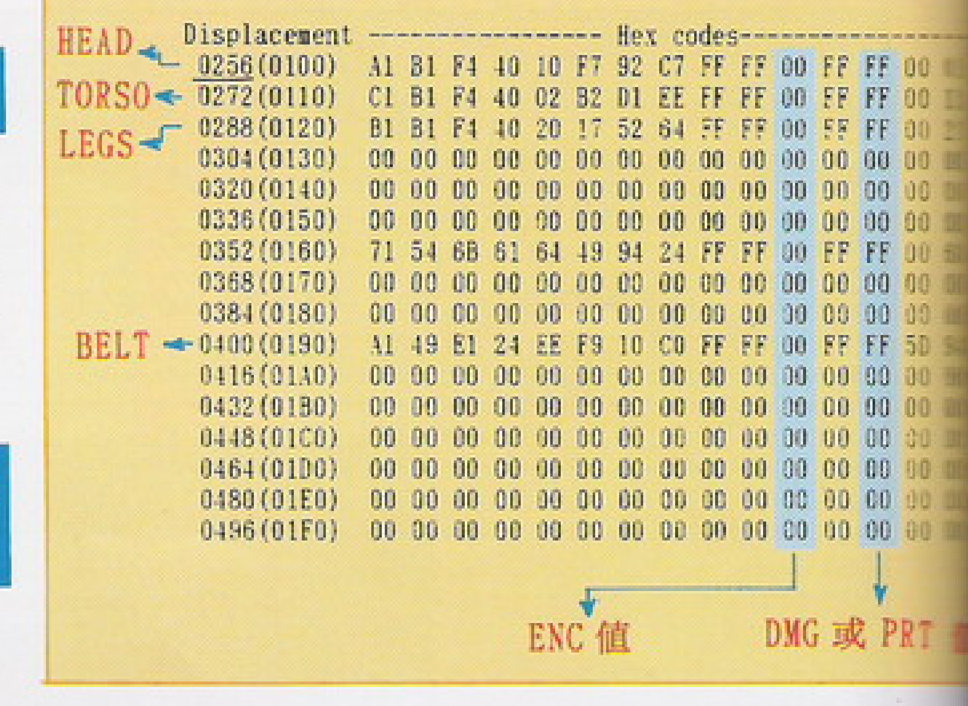
從第二頁起每一行（16個 bytes ）代表在裝備畫面時，畫面右邊所列出的身體部位，從＄256～＄496 共16行，由上而下依序Head、Torso 、Legs……。下表列出所要修改位址的意義和修改值：（以修改Head的護甲爲例，其餘類推。）

註 1：

要修改武器如Longsword、Broadsword等，需先在裝備畫面將武器入鞘，再到旅店存下人物，才可修改。

註 2：

＄268 是修改物品的 DMG 或 PRT 值，依物品的種類不同而有所不同。如果是護甲，則爲PRT 值，改FF則 PRT 值爲 802 ，所以戰鬥時用鐵頭功一撞敵人就死了，如果是武器則爲 DMG 值改成FF， Longsword 爲 800 ，Broadsword爲 802 ，戰鬥中一劈，只要打中，立刻除去敵人。



	Displacement	Hex codes													
HEAD	0256(0100)	A1	B1	F4	40	10	F7	92	C7	FF	FF	00	FF	FF	00
TORSO	0272(0110)	C1	B1	F4	40	02	B2	D1	EE	FF	FF	00	FF	FF	00
LEGS	0288(0120)	B1	B1	F4	40	20	17	52	64	FF	FF	00	FF	FF	00
	0304(0130)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0320(0140)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0336(0150)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0352(0160)	71	54	6B	61	64	49	94	24	FF	FF	00	FF	FF	00
	0368(0170)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0384(0180)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
BELT	0400(0190)	A1	49	E1	24	EE	F9	10	C0	FF	FF	00	FF	FF	5D
	0416(01A0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0432(01B0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0448(01C0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0464(01D0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0480(01E0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	0496(01F0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Sector 0：

＄256～＄263	物品名稱	不用改。
＄264，＄265	物品價格	如果想把物品賣了，可以改 FF FF。
＄266	物品負重（ENC）	改成00則物品沒有重量。
＄267	新舊程度（CND）	FF 為新的（New）。
＄268	DMG或PRT值	00～FF皆可。



終極戰士 II

魔王安息法

／ARTHUR

各位玩家，是否在看了30期終極戰士 II 修改篇，修改之後，到了第四關與魔王對決時，卻發現打不死魔王，而且好像還有當機的現象呢？

沒關係，筆者在此提示一點：在第四關不是有很多衣服吊在衣架上嗎？只要用槍在衣服上多打幾下就會出現火箭彈了，記住！一定要拿到 5 枚火箭彈，否則……

光速先鋒

超級戰艦

／簡志帆

在29期的雜誌中，由 *敘主先生* 所編寫的 *光速先鋒* 中的兩篇作品中，提到了一架全能的「超光速飛行機」，但得到它卻會使得 Home Base成爲NEW STENTOR Base。在經過一番努力後，終於保住了Home Base以及超光速飛行機。

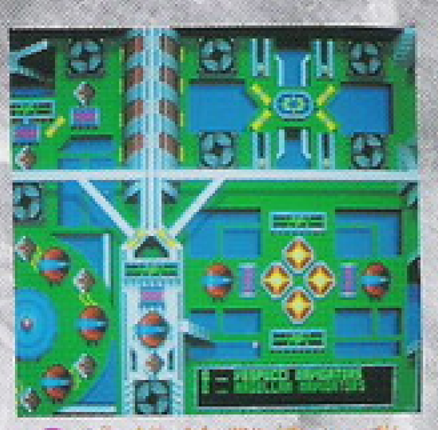
首先將開拓者號駛入史坦托人的母星，之後進入交談畫面，程序如下：

1. I Want a peace trerty.
2. Information.
3. Ask about time travel.
4. Trade Home base for timetravelep ship

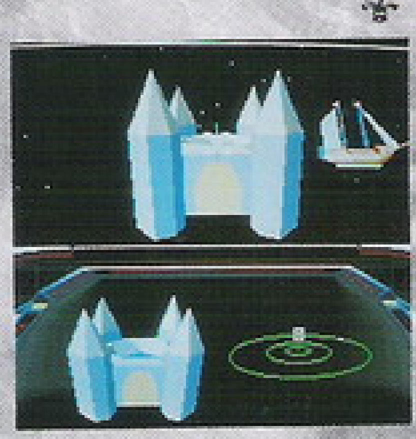
選擇完後，會自動跳出交談畫面，此時你必須將所有的史坦托人，包括在 Home Base的史坦托人（Home Base已變爲New Stentor Base）全部摧毀。完成以上程序後，立刻把進度儲存起來，跳出遊戲後，進入PC-TOOLS找出PC.SAV（例），接下來就不必多說，依附圖畫線部分修改，各位玩家祝你早日完成任務，GOOD-BYE ！

```
Path=A:\*.*
File=BASE2.SAV          Relative sector 0000000, Clust 00007.

Displacement ------------------- Hex codes-----------------------
     (0000)   01 00 13 00 00 00 00 00 C8 00 7F 00 0A 00 01 0F
     (0010)   00 02 48 4F 4D 45 20 42 41 53 45 00 20 20 20 20
     (0020)   20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
     (0030)   00 01 01 00 00 02 EC FF BA FF 8C 00 7A 00 1B 00
     (0040)   02 0A 01 0F 42 52 4F 4F 44 4D 41 53 54 45 52 20
     (0050)   48 4F 4D 45 00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
     (0060)   20 20 03 00 00 00 00 02 F1 FF 0F 00 37 00 81 00
     (0070)   29 00 02 09 02 0F 42 52 4F 4F 44 4D 41 53 54 45
     (0080)   52 20 43 4F 4C 4F 4E 59 20 31 00 20 20 20 20 20
     (0090)   20 20 20 20 03 00 00 00 00 01 28 00 BF FF 41 00
     (00A0)   6F 00 25 00 02 08 03 09 42 52 4F 4F 44 4D 41 53
     (00B0)   54 45 52 20 43 4F 4C 4F 4E 59 20 32 00 20 20 20
     (00C0)   20 20 20 20 20 20 03 01 00 00 00 01 3C 00 5C FF
     (00D0)   50 00 7F 00 21 00 02 08 04 0F 42 52 4F 4F 44 4D
     (00E0)   41 53 54 45 52 20 43 4F 4C 4F 4E 59 20 33 00 20
     (00F0)   20 20 20 20 20 20 20 20 04 00 00 00 00 01 0A 00
```



這樣的戰艦，我敢替你一定不曾看過



你也想成為超級戰艦的一員嘛？.??

死亡潛航II・魚雷精準命中

／異形

早在去年七月初，死亡潛航II才剛上市的頭幾天，就立刻被我買了回家。算算日子，也將近有一年了，因此我也該算是一條「老魚」，有資格說教了。在此我提供幾招秘技，讓玩家們少看到幾次花圈。

在此遊戲中最可怕的敵人當非驅逐艦莫屬了。數量多、速度又快，令人頭痛。別怕，筆者在此教你 very nice 的魚雷攻擊方法，給小日本吃些苦頭！首先，你必須備有MARK14型魚雷，越吵越好。當你遇上有驅逐艦保護的商船隊時，不要急忙的發射魚雷，等到雙方距離近了（約兩三千碼）或對方停止轉向時，朝一艘商船發射一枚魚雷，千萬記住，一枚就好，不要浪費。

此時，你最好停機，靜觀變化。過一會兒，不管魚雷有沒有擊中目標，你都會看見那些驅逐艦慢慢的把船頭轉過來，顯然他們已測出發射魚雷的方向了（MARK14 的喇叭效果），不要驚慌，此時你應該拍手叫好才對，因爲接下來都在你的掌握之中了，待驅逐艦船頭已正對著你時（目標航向不再改變時），朝他發射一枚魚雷，這枚魚雷的命中率可達90%以上（記得不要移動潛艇），幾乎是打幾發中幾發，帥吧！

至於面對重要軍艦如 BBH 時，千萬不要孤注一擲在遠方打散佈魚雷，那樣命中率很低，又會招來一大群驅逐艦，非常不好。不過，只要你有本事潛到他們的航路上，那就好辦了。首先下潛至六十五呎左右，靜止不動，用F1的功能查看地圖，盡量接近到主要目標的航線上，等到他一開過你的上方時，立刻浮至五十五呎（小心不要被撞到）大開殺戒一番，事後包準你樂不可支，心頭大爽！

最後再傳授一招有關逃避的功夫給各位。那就是當你已經使用過拋出廢棄物的功能，而仍然無法擺脫驅逐艦時，可先把遊戲儲存起來，再叫出遊戲進度，然後你又可以重施故技，再拋一次廢棄物欺敵了。

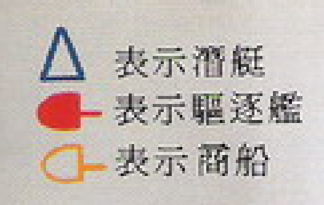
只要你能將以上三種招術練熟，尤其是第一招，達到百萬噸就決不是難事（筆者在入門級中擊沈總噸位已超過二百八十萬噸），你也可以和總統成爲好朋友（總統常召見），樂哉！

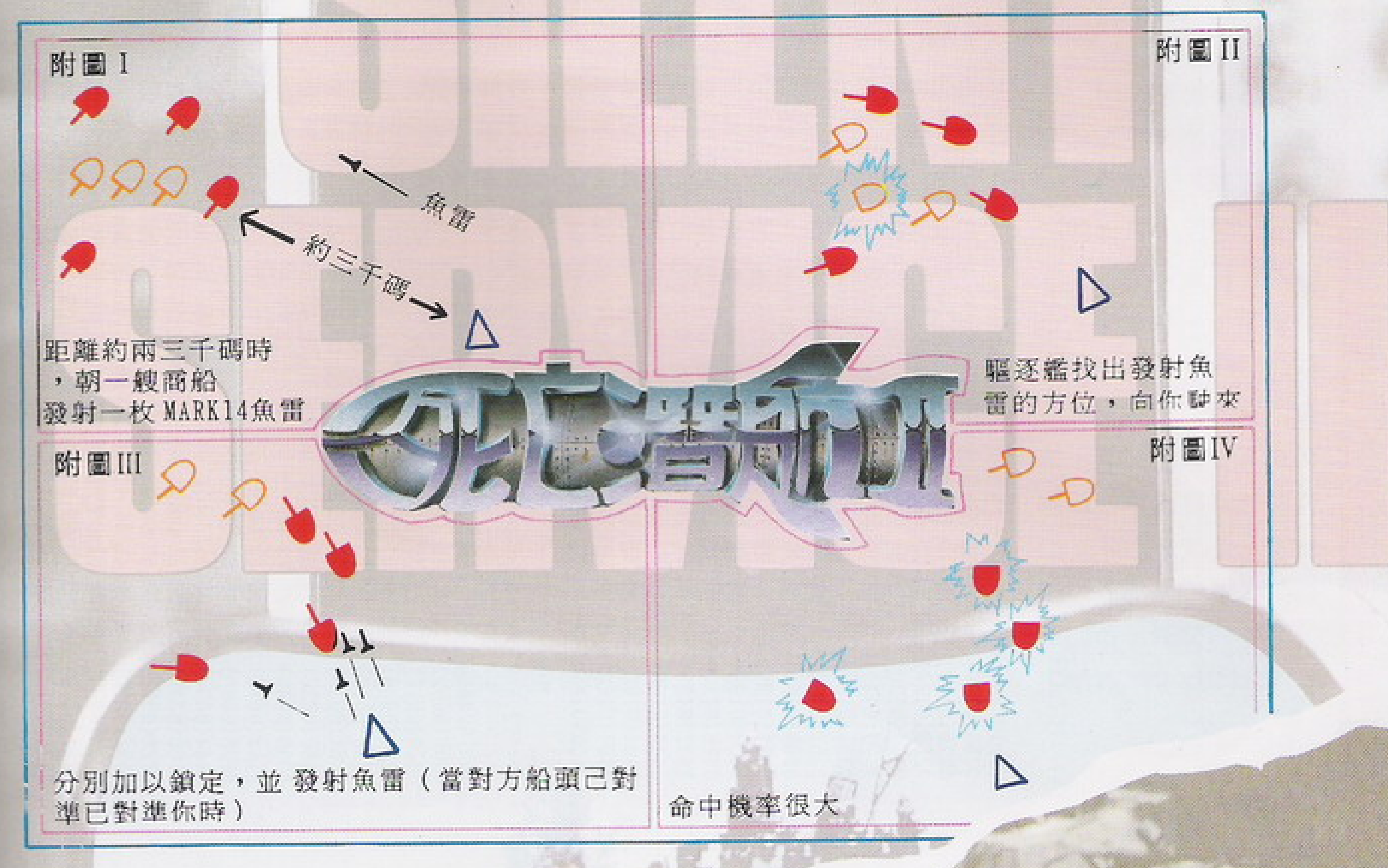
最後附帶一提，日本的瀨戶內海和對馬海峽是整個戰區中最好的巡弋區域，運氣好的話，可擊沈兩艘以上的B-BH艦（筆者最高記錄曾在一個全程戰役中擊沈六艘 BBH ，有四艘是幽靈船！？）因此在入門級之中也可以拿到光榮勳章—MEDAL OF HO—NOR （MH）或是總統召見等獎勵，而且此地航空母艦、BB級戰艦、重巡洋艦也多，如果想拿個好分數，可從戰爭初期一直到末期都選擇此地巡弋。

好了，語畢，在此希望各位能早日大破日軍，讓多一點日本人學學長泳吧，哈！

P.S.

請各位玩家多打打戰艦，因爲名次的高低，獎章的大小決定在於分數，而不是擊沈噸位！







Firefox

裝甲雄獅—祕技篇

一、對空射擊之 AP-FSDS ：

關掉望遠鏡，把砲口抬高，當敵機影像大到足以塡滿射擊準星中央的圓圈時，立即發砲！如果瞄準敵機頭部則有70%的命中率。當然，和你砲手的水準有重大關係。還有，被擊落的敵機不計入戰績內，但是把它打下來會讓你覺得好過一些（現在你知道爲什麼 A-10A 的戰損率居高不下的原因吧？！T-80和T-72就用這招轟 A-10A 的尾巴！）。

二、長程 APFSDS：

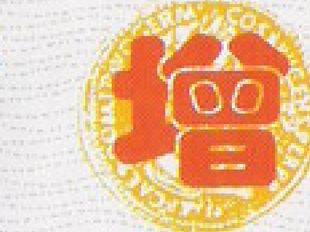
瞄準敵人，輸入直射距離，抬高砲口二格（打開望遠鏡時）。A-PFSDS 的穿甲力在4000m 以外約只有 100～200mm 的穿甲力，但已足夠炸穿所有紅軍坦克的側面。現在你不必擔心俄國佬的AF-8飛彈了。但是APFSDS的準確度受砲手技能影響很大，地形也有影響，通常以居高臨下最準，仰攻的命中率還不如用 APSDS 打飛機的命中率。如果你覺得準確度太低，可以用雷射測距後輸入電腦，但記得砲口要右移一格，否則你打上幾千發都不會中！

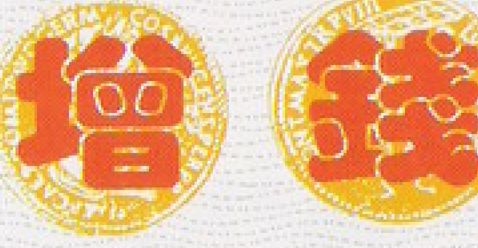
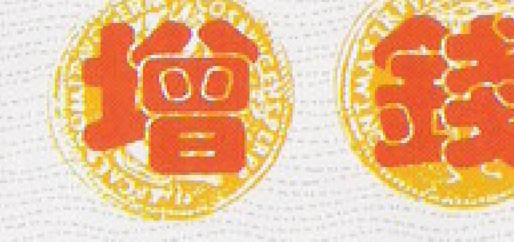
三、超級砲手：

當你居高臨下，或者平地相見（喫，只要高度別低過對方就行了），你的砲手開始追蹤目標，卻因距離太遠不敢發砲時，告訴你，只要你替砲手測出距離，砲手就肯發砲了。原因是在超過4000公尺時彈道電腦將不主動接受雷射測距儀傳來的資料，偏偏你的砲手又是很依賴彈道電腦的指示，所以你只好自己動手了。還有，確定你有足夠的彈藥，否則…這招適用牽制敵人，或者是看看你的組員們來一次「火力示範」，用F9鍵觀察，你會發現那種場面眞具有震撼效果，和七架 A-10A 痛宰紅軍坦克縱隊的畫面不相上下！

建議各位參考一下二十六期的裝甲雄獅—組訓精英部隊，並配合使用上面三招，你會發現原來這遊戲如此的刺激！

賭城大觀



增錢術

賭城大觀是個不錯的遊戲，只是一開始只有1000元而已，怎麼能豪賭一番呢？於是便找出PC-TOOLS修改一番，於是1000元便立刻多出了8999元，想成爲乞丐也難喔！只要依照附圖畫線的地方修改，即可成爲大富翁了，接下來就靠你自己的手氣了，祝好運！




```
File=TC2.EXE  Relative sector 0000312, Clust 00369, Disk Abs

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)  62 2E 64 6A 61 00 62 6A 34 62 00 72 6F 75 6C 62
 0272(0110)  2E 73 63 72 00 72 6F 75 6C 62 2E 64 6A 61 00 72
 0288(0120)  6F 75 6C 62 00 70 6F 6B 65 72 2E 73 63 72 00 70
 0304(0130)  6F 6B 65 72 2E 61 6A 61 00 70 6F 6B 65 72 00 62
 0320(0140)  61 63 31 2E 73 63 72 00 62 61 63 31 2E 64 6A 61
 0336(0150)  00 62 61 63 31 00 63 72 61 70 73 2E 73 63 72 00
 0352(0160)  63 72 61 70 73 2E 64 6A 61 00 63 72 61 70 73 00
 0368(0170)  73 6C 6F 74 2E 73 63 72 00 73 6C 6F 74 2E 64 6A
 0384(0180)  61 00 73 6C 6F 74 00 73 74 61 69 72 73 2E 73 63
 0400(0190)  72 00 50 6C 61 79 65 72 20 23 25 64 00 25 73 2C
 0416(01A0)  0A 79 6F 75 20 77 6F 6E 20 74 68 65 20 68 6F 74
 0432(01B0)  65 6C 20 6C 6F 74 74 65 72 79 2E 20 20 48 65 72
 0448(01C0)  65 20 69 73 20 24 39 39 39 39 2E 22 00 25 73 2C
 0464(01D0)  0A 68 65 72 65 20 69 73 20 24 39 39 39 39 20 66
 0480(01E0)  6F 72 20 74 68 61 74 20 6A 65 77 6C 65 72 79 2E
 0496(01F0)  22 00 25 73 2C 0A 79 6F 75 72 20 63 72 65 64 69
```

```
File=TC2.EXE  Relative sector 0000311, Clust 00368, Disk Abs

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)  65 72 20 23 25 64 00 25 73 00 42 61 6C 6C 6F 6F
 0272(0110)  6E 3A 20 31 39 30 2C 31 33 34 2C 30 2C 22 25 73
 0288(0120)  2C 0A 79 6F 75 20 77 6F 6E 20 74 68 65 20 68 6F
 0304(0130)  74 65 6C 20 6C 6F 74 74 65 72 79 2E 20 20 48 65
 0320(0140)  72 65 20 69 73 20 24 39 39 39 39 2E 22 00 42 61
 0336(0150)  6C 6C 6F 6F 6E 3A 20 31 39 30 2C 31 33 34 2C 30
 0352(0160)  2C 22 25 73 2C 0A 68 65 72 65 20 69 73 20 24 31
 0368(0170)  30 30 30 20 66 6F 72 20 74 68 61 74 20 6A 65 77
 0384(0180)  6C 65 72 79 2E 22 00 42 61 6C 6C 6F 6F 6E 3A 20
 0400(0190)  31 39 30 2C 31 33 34 2C 30 2C 22 25 73 2C 0A 79
 0416(01A0)  6F 75 72 20 63 72 65 64 69 74 20 69 73 20 67 6F
 0432(01B0)  6F 64 2E 20 48 65 72 65 20 69 73 20 24 39 39 39
 0448(01C0)  39 2E 22 00 39 39 39 39 30 30 00 00 59 00 4E 00
 0464(01D0)  44 6F 6E 65 7D 25 73 00 53 61 76 65 20 47 61 6D
 0480(01E0)  65 20 41 73 3A 00 50 6C 61 79 65 72 20 23 25 64
 0496(01F0)  3A 00 45 6E 74 65 72 20 61 20 6E 61 6D 65 20 74
```

```
File=TC2.EXE  Relative sector 0000330, Clust 00387, Disk Abs

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)  72 20 23 25 64 3A 00 39 39 39 39 30 30 00 F6 30
 0272(0110)  12 31 3A 31 51 31 69 31 8D 31 A6 31 D4 31 F6 31
 0288(0120)  13 32 6E 32 91 32 FC 32 18 33 40 33 81 33 11 31
 0304(0130)  FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 13 00 4A 00 00 00
 0320(0140)  4B 00 13 00 95 00 14 00 4B 00 27 00 95 00 14 00
 0336(0150)  00 00 27 00 4A 00 04 00 1E 00 12 00 28 00 10 00
 0352(0160)  5A 00 02 00 50 00 54 72 75 6D 70 20 43 61 73 74
 0368(0170)  6C 65 20 49 49 0A 76 65 72 73 69 6F 6E 20 31 2E
 0384(0180)  31 C3 45 78 65 63 75 74 69 76 65 20 50 72 6F 64
 0400(0190)  75 63 65 72 3A 0A 4C 65 69 67 68 20 4D 2E 20 52
 0416(01A0)  6F 74 68 73 63 68 69 6C 64 00 50 72 6F 64 75 63
 0432(01B0)  65 72 3A 0A 44 61 76 69 64 20 54 75 72 6E 65 72
 0448(01C0)  00 44 69 72 65 63 74 6F 72 3A 0A 41 6E 67 69 65
 0464(01D0)  20 4E 69 65 68 6F 66 66 00 50 72 6F 67 72 61 6D
 0480(01E0)  6D 69 6E 67 20 62 79 3A 0A 42 72 69 61 6E 20 41
 0496(01F0)  2E 20 52 69 63 65 2C 20 49 6E 63 2E 00 50 72 6F
```

```
File=TC2.EXE  Relative sector 0000313, Clust 00370, Disk Abs

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0000(0000)  74 20 69 73 20 67 6F 6F 64 2E 20 48 65 72 65 20
 0016(0010)  69 73 20 24 39 39 39 39 2E 22 00 39 39 39 39 30
 0032(0020)  30 00 01 00 01 00 37 00 37 00 01 00 01 00 37 00
 0048(0030)  37 00 01 00 01 00 29 00 01 00 1C 00 37 00 52 00
 0064(0040)  8F 00 8F 00 8F 00 8F 00 00 01 8F 00 70 00 88 00
 0080(0050)  A0 00 B8 00 D0 00 E8 00 70 00 88 00 A0 00 B8 00
 0096(0060)  D0 00 E8 00 70 00 88 00 A0 00 B8 00 D0 00 E8 00
 0112(0070)  01 00 01 00 44 00 44 00 2A 01 1C 01 0E 01 35 01
 0128(0080)  6F 00 6F 00 6F 00 6F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00
 0144(0090)  36 00 20 00 20 00 36 00 76 00 95 00 95 00 76 00
 0160(00A0)  57 00 A2 00 83 00 62 00 62 00 62 00 62 00 91 00
 0176(00B0)  83 00 64 00 4E 00 10 00 9D 00 41 00 41 00 41 00
 0192(00C0)  41 00 41 00 41 00 2C 00 2C 00 2C 00 2C 00 2C 00
 0208(00D0)  2C 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 83 00
 0224(00E0)  8C 00 8C 00 83 00 17 00 10 00 65 00 1C 00 74 00
 0240(00F0)  83 00 92 00 A1 00 73 00 82 00 91 00 A0 00 38 00
```

／謝志邦

玩股票賺大錢 ／周守廉

銀河帝國傳是第一個以太空爲舞臺的中文RPG，指令應有盡有，足可讓發燒友們玩得不亦樂乎，但是遊戲之中，誠如說明書上寫的，要增加資產的確是蠻難的，光靠稅收是絕對不夠的，而且也搞得天怒人怨，暴動四起，但是投資股市又怕賠本而得不償失，因此就眼睜睜地看著敵人逐漸强大，只因爲沒有錢……

沒有關係，當您看完本篇以後，沒錢的苦惱，將會隨風而去，讓您一展軍事長才，統一帝國。

還記得說明書上：「當你遷移或因某種原因離開星球時，股票是可攜帶的……，若此星球已購有股票，則你的股票將與其合併，並自動轉換成該星球所購置的股票種類。」其中沒有說轉換成「等值的股票」，所以一塊一股和一百塊一股是一樣的，因此我們要感謝遊戲作者的寬大爲懷，讓我們有機會浴火重生。

方法：當股價之間有明顯差距以後，在本星球購買少量的高價股票，然後移動一位將領至另一星球並購買大量的低價股票，再將將領移回，此時，您會發現您手頭上有「大量」的「高價」股票了。

例如原來在星區 9，調派一名將領到星區10，在星區 9 購入股區14的股票一個單位（82元），在星區10購入股區 2 的股票一千個單位（1000元），然後將星區10的將領，移回星區 9，此時星區 9 將擁有股區14的股票1001個單位（80082 元），如此一來等於手上的股票暴漲82倍，賺都賺死了，花都花不完囉！

銀河帝國技巧一二談 ／Sunsa

筆者剛拿到銀河帝國傳時，聽許多傳言在講，眞的很難上手，而筆者於考後實際上機後，發現對手（即電腦）三二下就派兵打你，使你措手不及，而功敗垂成。

在慘遭滑鐵盧之後痛定失痛，臥薪嘗膽，發現敵方只要比你强一點，便一定出兵打你，而你本身由於經費不足，無法擴增軍備，只好重新進入遊戲（好狠啊）。所以只要敵方比你弱，兵比對方多，經費又足，那統一之日就指日可待啦！

首先一進入遊戲，最好立刻遊說鄰國的將軍，當然你本身的屬性一定要高（反正是按出來的），這樣一來，你本身軍力也擴充了，而敵方軍力也削減了，不是一舉兩得，接著賞賜招來的將軍（賞賜不會花一回合），接著重覆上法直到鄰國對你不再有威脅爲止。

接著就是賺錢啦！本遊戲唯一正當的賺錢法只有收稅，而收高稅又會激怒民心，這該如何是好？本山人教你一招，平常稅率置於1，而在每年的一月時再調整稅率爲20（因爲在 1 月和 2 月間收稅），而於收稅後，人民支持率會劇降，你可以用賞賜人民這道指令來增加，而稅率還要再調回 1，以防民心繼續沸騰。

錢收了，便要趕快綠化土地，由此可增加人民數，人民愈多，你收的稅便也愈多了。而在等收稅的這段時間，你可以繼續遊說他國將領，等你覺得差不多了，便可一次打遍全銀河，策登銀河霸主，恢復銀河和平。

銀河帝國傳

"Larry's life might be more interesting than your own..." —ROLLING STONE Magazine

Leisure Suit LARRY 1

In the Land of the Lounge Lizards

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

特別報導

WARNING
This game contains adult subject matter. Parental guidance is suggested.

/諸葛不亮

街角的小 PUB 裡，泛著昏黃的燈光和輕快的音樂，洋溢著一股羅曼蒂克的氣氛，舞池裡輕舞的情侶似乎盡情享受這份醉人的感覺。卻見昏暗的角落閃起一絲火光，一位衣冠不整，頭髮微禿的男人，正劃著火柴點燃叼在嘴角的香菸，落寞的神情在煙霧吞吐間流露無遺。

看到這幅情景，心裡不由納悶，在這充滿情調的酒吧裡，怎麼會有一位寂寞的男人呢？在好奇心的趨使下，我近前一瞧，哎呀呀！我的天哪，那不是在幻想空間系列裡有精彩演出的大明星一萊里嗎？嘿嘿，這千載難逢的機會，怎麼能輕易放過呢？在我三寸不爛之舌的攻勢下，他很快就答應我的要求，以下便是訪問的內容：

記者：

我說大明星哪！看你一個人在這兒喝悶酒，敢情你真的和幻想空間遊戲裡的主角一樣，同屬「寂寞狼組」的一員？

萊里：

沒辦法，人生如戲，戲如人生，誰叫咱們是男人嘛

記者：

是啊，男人眞命苦。對了，聽說這次新幻想空間 I 是三年前黑白片幻想空間 I 的翻版，是不是？



萊里：

嗯。近兩年來電腦硬體和動畫進步得非常快，老東家Sierra公司有意把以前的劇本拿出來重新改良製作，新幻想空間 I 就是這種動機下的產品。

記者：

哦，原來如此。據說這次新幻想空間 I 的畫面和操作介面都改良不少，是不是眞有其事？

萊里：

當然！「新」就要有新的突破。不過我認爲也只有VGA 256色畫面才能充分展現我萊里的英雄本色。況且，人性化的操作介面也是市場趨勢嘛，消費者總喜歡簡捷便利的操作方式。

記者：

你認覺得新幻想空間 I 的音樂製作水準如何？

萊里：

音樂嘛…這是我最「恨」的地方，每次都挑得我心癢癢的！不過遊戲中多提供了音樂點唱的功能。如何點唱音樂，請參考遊戲手冊。（意思就要大家尊重版權，購買原版軟體啦！）

記者：

O.K.，談談你在新幻想空間 I 的造型吧。

萊里：

呵呵！（傻笑）這次的造型比較滑稽，頭和身體的比例一樣不說，還把我的鼻子畫得那麼離譜，我看成龍的鼻子也沒這麼大。撇開這些不說，竟然還要求我走路時同手同腳，你說好不好笑？

記者：

是蠻好笑的。好，我談談比較嚴肅的話題，比如說，你認爲幻想空間系列能不能給玩家正面的影響？

萊里：

基本上來說，幻想空間系列遊戲的訴求重點屬於成人級，因爲遊戲不時會出現一些成人幽默笑話，而遊戲的最終目的也是找到你的夢中情人，然後…（以下情節請讀者自己想像，寫出來的話，恐怕會被老編刪掉）因此，我認爲新幻想空間 I 比較適合寂寞的單身男士。至於影響嘛，我想遊戲中 Larry 和Fwan的行爲應該可以給玩家一點正確的性觀念。

記者：

那…

萊里：

OK，我們就此打住（看看手錶），我得趕去Sierra公司軋片，因爲幻想空間Ｖ已經快完工了。喜歡萊里的朋友，耐心的期待吧，不久之後，我們又可以在另一個多情城市裡相遇， Bye ！



火星之旅

完全攻略（一）

Indiana Jones

By Lord British with Jeff George

連我自己也不相信，不過事情真的就這麼開始了...



清晨的訪客

那是一個風和日麗的早晨（驚濤駭浪永遠隱匿在平靜的背後！？）急促的敲門聲打斷了我一如往常的早餐，即使百般不悅，也只有先開門再說了。

門口站著的，是應該在Eoden Valley的Spector教授，滿臉疑惑的他，一看到我就問道：「怎麼回事，Indi？」，這下子我們倆恐怕要一起疑惑了……



謎樣的女人

「……事情就是這麼回事！」Spector說。他正告訴我，幾個月來他在Eoden的生活及收到我給他的電報之後立刻趕過來的經過。

「好極了，現在我們只有一個小小的問題——誰打的電報？」我說道（同時，敲門聲又再次揚起）「你猜又會是誰？」Spector問道。

一個面無表情的女人站在門口，她一聲不響的遞給我一個包裹，然後以很快的速度離開了。不知爲什麼，我覺得她好像是個機械人！

「誰啊？Indi。」Spector問道。

「女人，帶著包裹的女人。」說著，我一邊拆開包裹。這裡面裝了些奇怪的東西，其中最驚人的便是一張舊照片——那是我們和百年前名人的合影！

另一個旅程就此展開……



出發

我的全名叫Indiana　Jones，現在呢？正坐在以「燃素」推動的火箭上，前往火星，做一件改變歷史，不！更正確的說法是「使歷史成爲歷史」的工作。你是否已經一頭霧水了呢？相信是吧！

收到那份包裹後，我和Spector教授便依其中一封信的指示去做，結果來到了「1985」年的一個實驗室中，我們遇到了台拉斯博士，據他所說，在一次意外中，幾乎所有的當代偉人都被送上了火星，而現在又失去聯絡，所以唯一的方法便是派出搜救隊前往救援，而我們—— Spector和我，就是被選上的人，除非我們成功，否則一切的一切都將有巨大的改變，於是乎，我們就這麼參加了搜救工作，坐在 100 年前製造的火箭上飛往火星，沉悶的旅途使我睡意漸增……



眞的在火星上

轟——！

一陣巨響加上激烈的震動，即使睡得像死豬的我也被驚醒了，眞是個奇怪的夢。揉著惺忪的雙眼，我猛然清醒了，因爲——這不是夢，我眞的在火箭上，我的老天！

「這就是火星？」我問著T-esla。

「你醒了啊？沒錯，就是這裡，不過呢……我們恐怕有些小問題——門卡住了，你最好去問問看Garret能不能解決這個問題。」Tesla 皺著眉頭說道。

既然 Tesla 連找誰都講明了，我們當然要去求教一下。

在中艙看到了Garret，他很慷慨的給了我們一支prybar用來開艙門。不過在離開之前，我還到後艙整理了一些裝備以應不時之需。

一切準備妥當之後，我便撬開了艙門。臨走前， Tesla 告訴我們1893年的降落點——28°　S，153° W，我們便出發了。

忘了告訴你，這時的「我們」，還多有一個叫Nellie的女記者，共三個人。雖然女孩子的體力不太好，不過她對我們有很大的幫助，因爲日後每次我們不知所措時，她都會告訴我該怎麼做（和她talk）。



前哨站

一路東行，走了好一陣子之後我們終於到了1893年的降落點。在這，我們遇到了第一個的「火星上的地球人」—— Dibbs 。

「請問——」。

「天哪！你們終於來了，你知道嗎？Lowell曾說過搜救隊立刻就會到，所以我一直在此苦苦的等候，現在我要加入你們的行列，而且我們要趕快到前哨站，把這個好消息告訴他們。」Dibbe 興奮的說道。

「前哨站？」我問道。（鍵入tech）。

「對，說來話長。本來我們是在一起的，後來由於反射鏡的毀壞大伙也互相猜疑，最後分成了四組人。一組是 Segal ，住在Olympus （10° N，110° W），他們和 Mr.Carnegie 正試圖重建一座火箭發射器（Space Cannen ），而且這對已死的火星人的科技和文化有所研究，不過爲保護這一切，他們對陌生人防備的很。另一組是我們正要前往的前哨站，其實這組只有兩個人而已——水牛比爾和克拉莫蒂珍，



火星全圖

Extended Bridge
Retracted Bridge
Transport Tube Station

他們在12° S，129° W處建立一個交易場所，包括梅子、軍火和氧化物等商品，你知道，氧化物眞是很重要的東西。還有一組在Hellas，由Lowell所帶領，可惜他們自以爲是的使用了『Dream Machine』，而一一的瘋了，現在都成了自稱是火星人的地球人了。最後一組是有魔僧之稱的Rasputin，我不喜歡他們的自私自利。」他滔滔不絕的說著。

「那麼通過運河的橋呢？」我又問道。（鍵入Bridge）。

「我只知道四座可以用的，分別在18° N，111° W；4° S，121° W；25° N，121° E和36° N，163° E。」

我們又隨便閒談了一會兒，便進入太空艙搜索，找到了些武器，隨後就前往水牛比爾的前哨站。

比爾看來有點歷盡滄桑的感覺，不過，看得出來他依然是強壯而健康的牛仔。



「嗨！陌生人你好，我有各種貨物提供，請隨便看。不過氧化物是不太夠的，我猜老礦工McGee可能有了什麼麻煩，他就住在Labyrinths of Noctis，也許你能去看看。」他說。

走到內廳，克拉莫蒂珍正站在那，我們當然又和她聊上了。（好像太長舌了？）

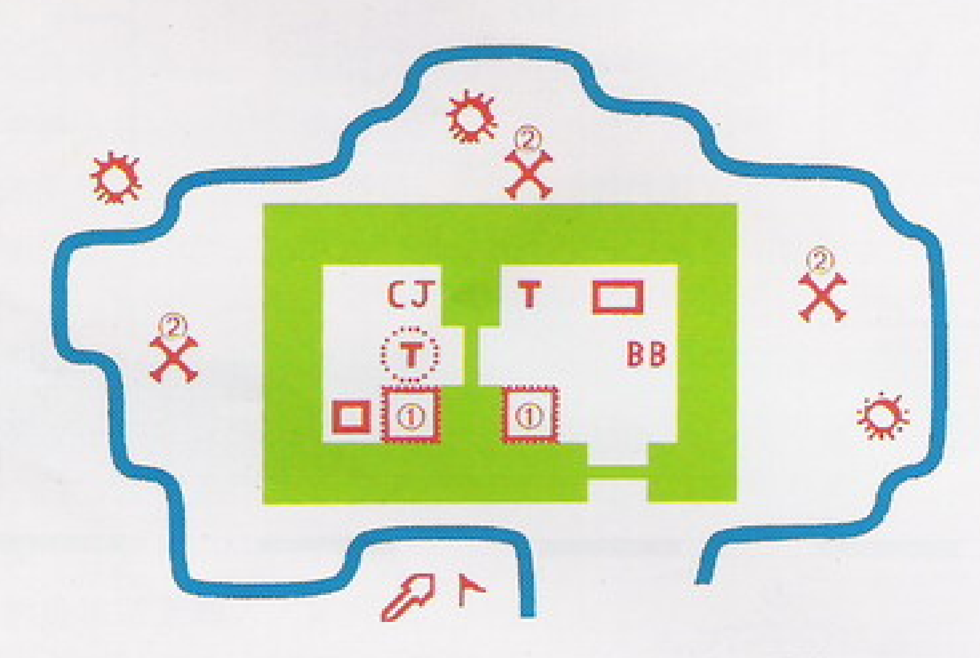
她說：「我賣三種有特殊功用的梅子；還有除草劑，它對植物怪有致命的攻擊力。McGee很久沒來了，也許是被Argyre的強盜們捉走了，你如果能去看看的話我們很樂意給你一些氧化物。好嗎？」

我當然一口答應下來，於是比爾就給了我好些氧化物和幾顆紫梅，不過沒人告訴我紫梅怎麼用。管它的！船到橋頭自然直，以後就知道了。（是嗎？心裡有一點懷疑。）



General Map Key, pages 6-30

Green PM berries G	Object
Tool T	Hole
Transport tube station T	Lamppost
Weapon W	Electric door
Container (portable)	Plant
Container (immoveable)	Dreamstuff
Rug	Dream stepping stone



BB.Buffalo Bill
CJ.Calamity Jane
1.Clothes and ammunition
2.Oxium



老礦工 McGee

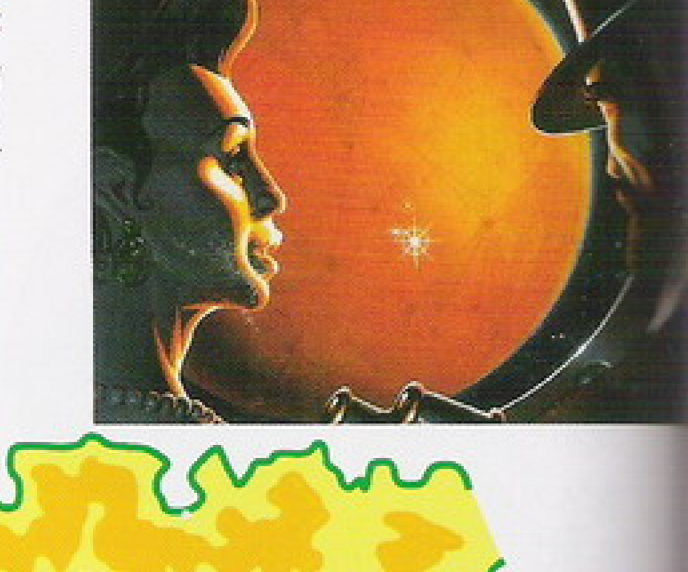
離開了前哨站，我們便依約前往營救老礦工 McGee，在11° S，101° W處我們找到了諾蒂斯迷宮的入口，順著入口的路向東走了一段路後，找到了一個山洞（12° S，81° W）。

山洞裡並不暗（雖然也不亮），不過我們很快就遇到一個大麻煩，一條深溝橫互在走道中，根本過不去。不知是運氣好或是腦筋好，我立刻把紫梅和對面的長木板聯想在一塊，吃下紫梅之後，我用超能力把木板移到深溝上，大伙便輕易的過了深不見底的裂縫，走沒兩步就是一個天然的洞穴，地上放了些工具和雜物，裡面一點還有傢俱，看來這就是 McGee 的家了。一層厚厚的灰塵似乎在告訴我們 McGee 很久沒回來了，所以大伙決定搜一搜看有什麼線索。

在一個箱子上，我們發現了一張留言：「Rasputin那個強盜想要我交出氧化物的地圖，以控制氧化物。哼！門兒都沒有，我不會讓他如願的。如果你看到這張留言，我恐怕已經被捉走了。」

另外，我們在一個箱子裡找到了一封信，看來是Rasputin寫的：「McGee，我對你的不合作十分不滿意，到21° S，64° W來找我！」

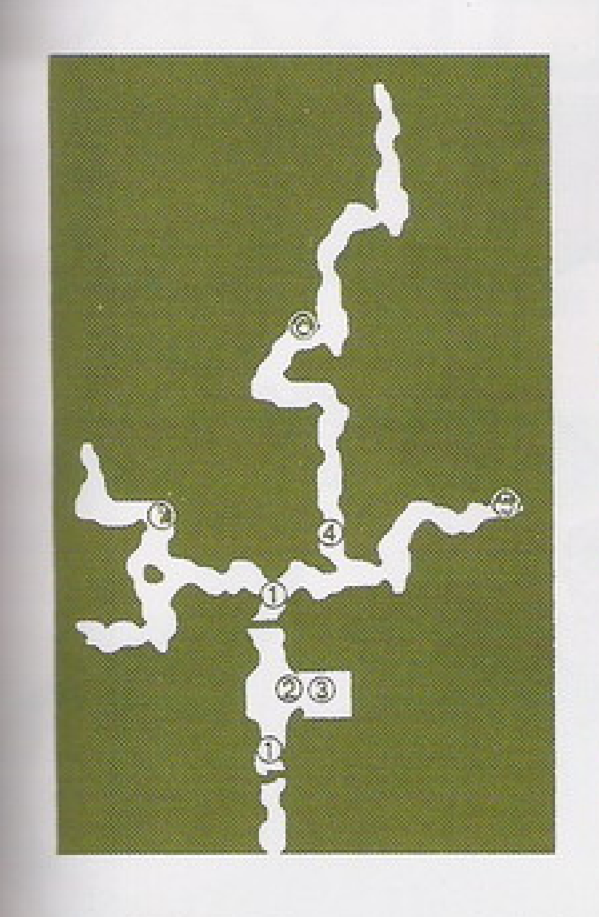
事情很明顯，McGee 被Rasputin 帶走了，看來我們得去救他才行，不過在那之前，先把礦坑內的氧化物原礦帶走吧！另外還找到好些老鼠藥和除草劑，剛好用來對付坑內的 Bushart 和Ammonoid。



①
③
④
②

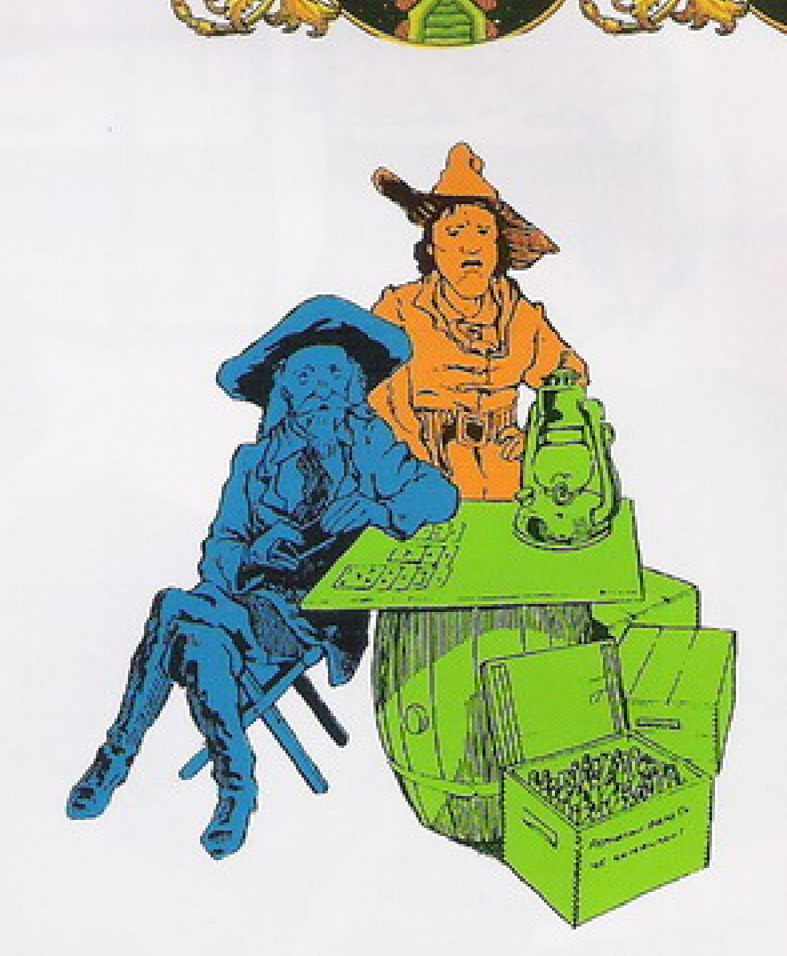
Noctis Labyrinthus

1.Entrance to Cooter's cave
2.Entrance to prison cave
3.Map
4.Sand Trapper



Cooter's Cove

1.Planks
2. 威脅信
3. 求救信
4.Branch with oxium
5.Steamer trunk
6.Ammonoids
7.Bushart

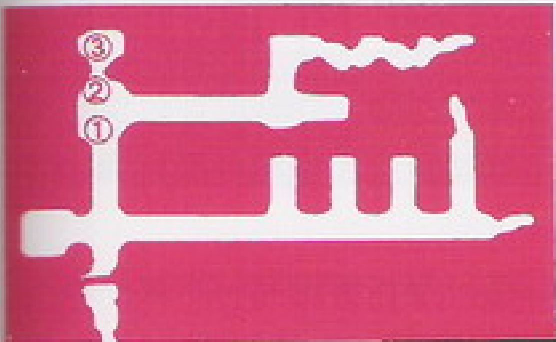


離開了 McGee 的家，我們立刻趕往Rasputin指定的地點——21° S，64° W，這又是一個山洞。

進入了山洞，往左走一段路就到了盡頭，這裡只有一大堆沒有用的氧化物礦土，北邊就是關 McGee 的地方。雖然有一群Ammonoid 在此等待我們的光臨，不過 Dibbs 的散彈槍可不把牠們放在眼裡。

移開了兩個箱子之後，我們終於找到了老礦工 McGee 。

Prison Cave

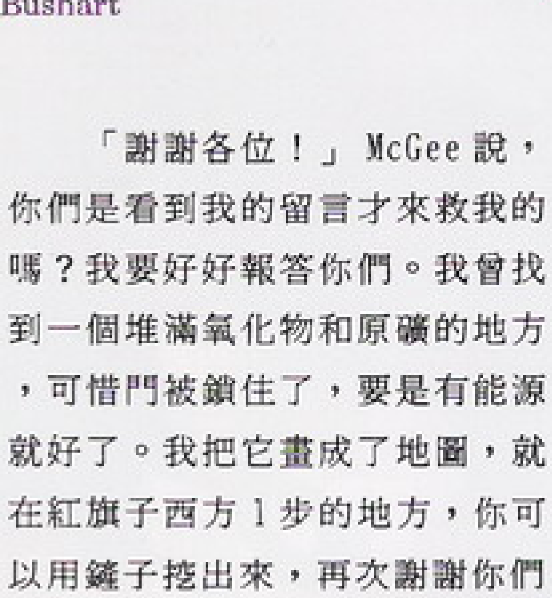


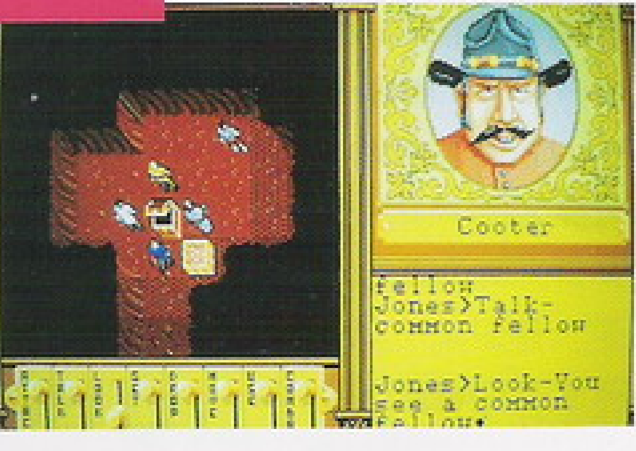
1 Ammonoids
2 Crates
3 Cooter McGee

「謝謝各位！」McGee 說，你們是看到我的留言才來救我的嗎？我要好好報答你們。我曾找到一個堆滿氧化物和原礦的地方，可惜門被鎖住了，要是有能源就好了。我把它畫成了地圖，就在紅旗子西方 1 步的地方，你可以用鏟子挖出來，再次謝謝你們。」（註 1）

「沒什麼。如果沒事的話，我們先走一步，後會有期。」我答道。

離開了山洞，我們便前往McGee指定的地點挖出地圖，雖然一時還用不到，不過先帶了再說。





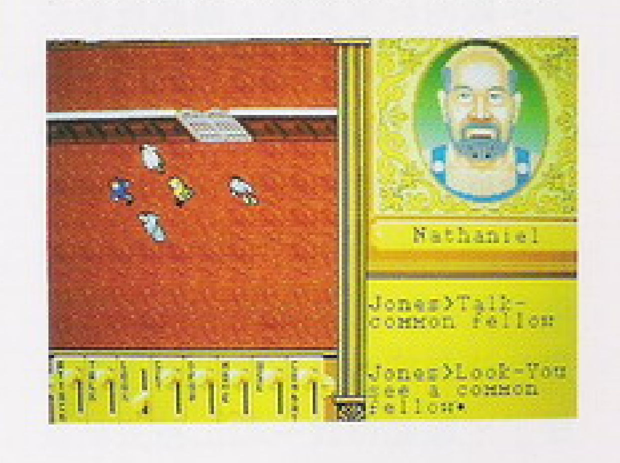


探險三人組

出了諾蒂斯迷宮，天色也暗下來了，夜晚的天氣真的凍死人了，大伙便決定先休息一晚。東方的太陽昇起後，我們也已收拾好東西要出發了。

往北走了一段路，我們終於到了火星上最大的人類聚居地——Olympus ，可惜 Olympus 的大門並沒有為我們而開，一個叫Nathaniel的守衛擋在門口。

「你們是誰？我並不曾見過你們也不敢確定你是否正常，所以你們不能進入。為了防禦Elysium的瘋子們，必須有三個熟人的簽名你們才能進來。」他說。



---待續

魔眼殺機



／寶寶

完全攻略(一)

期待了好久，一個全新的高級龍與地下城冒險系列—The Legend Series（傳奇系列）終於出現在玩家的面前，不同的風格、不同的操作、不同的面板，讓我愛死它了。這是一個以解謎、破機關爲主的 3D RPG，對絕大多數的玩家來說，應該是新奇而刺激的，當然也是充滿挑戰的，您是否已宰了眼魔Xanathar呢？或是正在某一層地下通道中不知所措？別怕，這期起寶寶我將爲你公布地下通道的所有秘密，讓邪惡無所遁行，如果你也準備好了，那就和我一起出發去斬妖除魔吧！

這次的任務，就是突破十一層各樣式的重重機關，到達Xanathar's Inner Sanctum去宰了眼魔札納瑟，不過，在那之前寶寶我先給你一點小小的建議：

1.除了「造人」之外，請養成用 mouse 操作的習慣，因爲流暢的 mouse 操作系統絕對比鍵盤好上 n 倍（事實上，我到現在還是搞不清如何用鍵盤操作）。

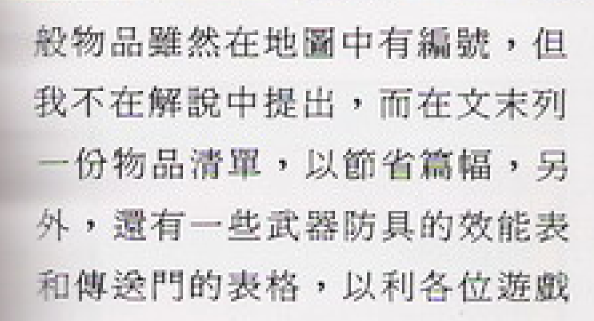
2.看清楚每一面牆，觸碰一切可疑的東西，那是你成功的唯一方法。先提醒你，十二層的入口不是樓梯，而是傳送門，要注意喔！

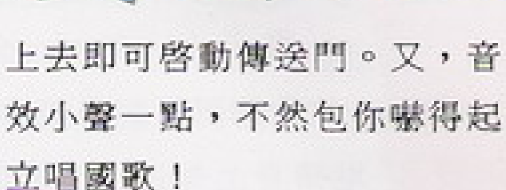
3.東西帶得愈多愈好，不是所有的機關都由 key 啓動的，有時候，一把 Sword、一包食糧都是關鍵，不過，各種 key、石器和特別的物品當然優先攜帶！

4.養成 Save Game的好習慣，尤其是升級和啓動各種機關之前。

5.每一層都要走完，不要一看到樓梯就往下衝，否則一旦漏失某些事物恐怕不是回去拿就可以解決的。

最後，爲你說明一下攻略地圖的使用方式，由於地圖上要註記的事物太多了（信不信由你，沒有 800 也有 700 項），所以一





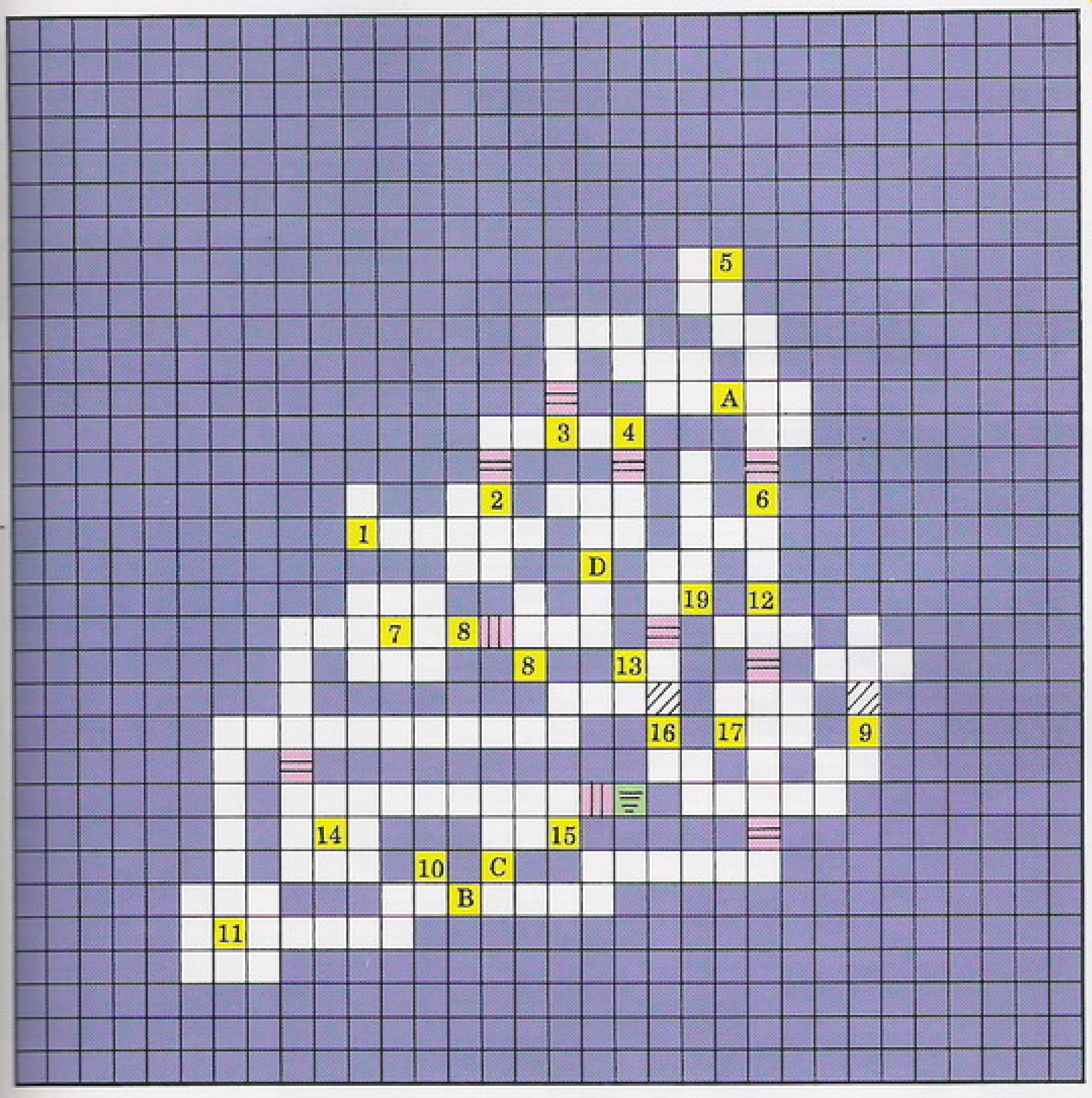
般物品雖然在地圖中有編號，但我不在解說中提出，而在文末列一份物品清單，以節省篇幅，另外，還有一些武器防具的效能表和傳送門的表格，以利各位遊戲的進行，希望你好好運用。

☆傳送門左右門柱共有八個格子，其中一格沒有任何聖物的圖騰，只要把該格原本的聖物放上去即可啓動傳送門。又，音效小聲一點，不然包你嚇得起立唱國歌！






第1層　Upper Sewer Level





- 牆
- 走道
- 門
- 往上的樓梯
- 往下的樓梯
- 幻牆或有機關的牆

這是整個遊戲的入門測驗，怪物只有地精和水蛭而已，憑你的智慧和這份地圖，應能輕易過關才是。

1.遊戲就是由此開始的，不幸的是，就在你進入下水道的一霎那，入口塌了，現在，你已別無選擇了，拾起地上的兩個石頭，出發吧！（建議你：組成說明書中第二種隊伍會比較輕鬆。）

2.地上是一個第五級的賊的枯骨和一個開鎖器都帶走。西北方的牆上的開關可以打開門，門後是一隻地精，宰了他！

3.十分特別的地方，若你先往東邊走，則A、B兩處的牆自動封閉，若往北邊走則C、D兩處封閉。北邊的門的開關在門上。

4.隊伍中若有矮人，則看懂東邊牆上訊息：「Entrance」，否則「看沒有」。

老編：

為了提供更正確詳實，更有可讀性的攻略，我

需要較長的時間籌製，請各位讀者體諒。

5.四個地精在此守衛，用 Hold Person定住他們可以輕易獲勝，地精身上有匕首，帶走！

6.另外四個地精，門的開關在門邊。

7.五隻地精，其中一隻身上有卷軸，房內有箭和食物。

8.這裡有一個地板式機關，踏上去可開或關門。

9.碰觸東邊的牆可打開北邊的密門，密室內有一隻地精和一支＋２的dart。

10.北邊牆上的凹槽內有二卷卷軸，有兩隻地精守在這裡。

11.３隻巨水蛭在此出沒。

12.放一個石塊（rock）在地上的機關可打開南邊的門。

13.北邊的槓桿可開門。

14.幾隻巨水蛭在此，東南角有一塊盾（shield）。

15.先放一個石塊在北方邊的機關上，再按西邊牆上的按鈕可打開門。

16.碰觸西邊的牆壁，北邊的牆會消失。

Level 1

1	2 rocks
2	Lock picks
5	Rations
7	2 rations, scroll
11	Rock
14	Shield
15	Arrow
19	Rock

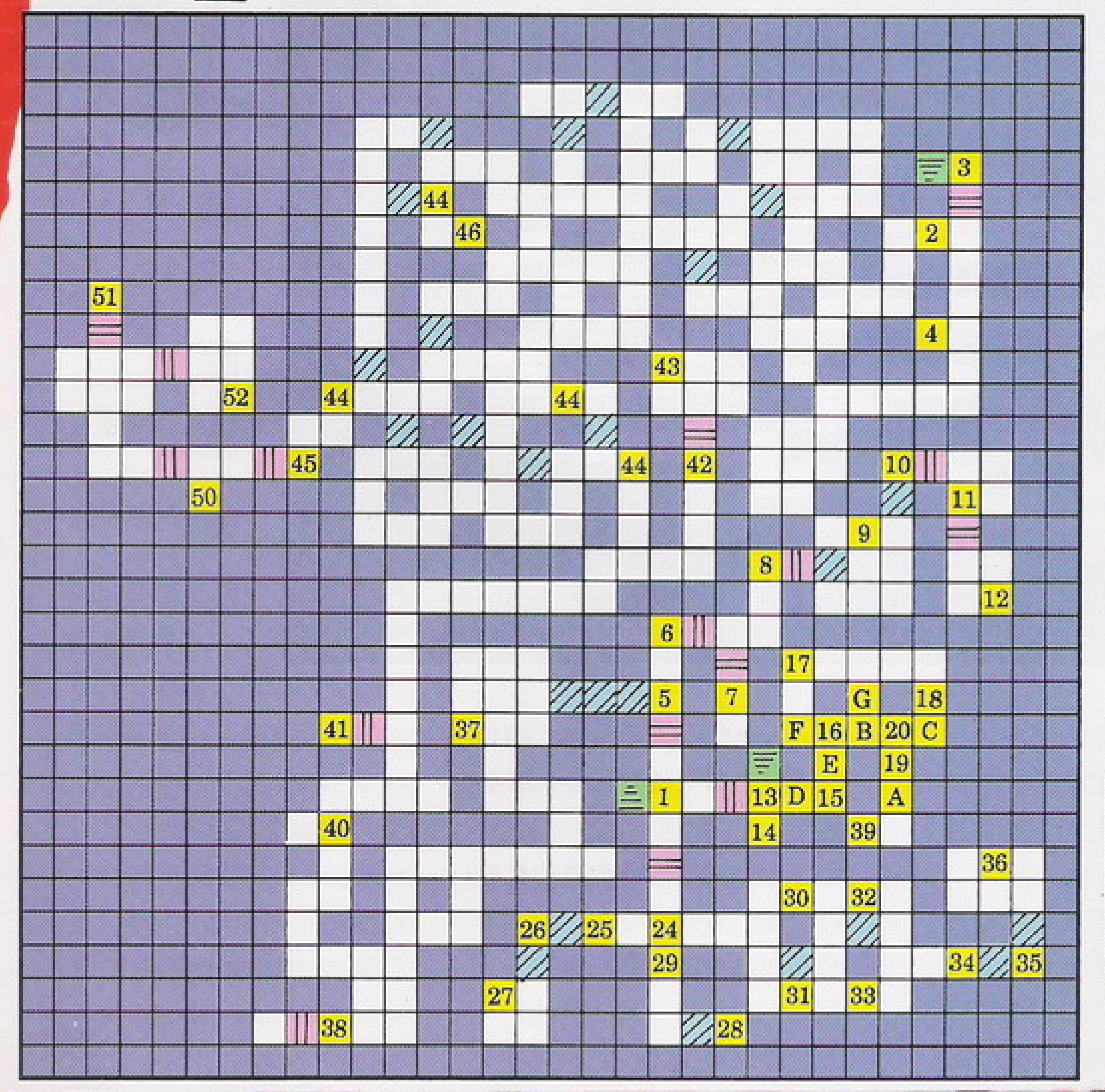


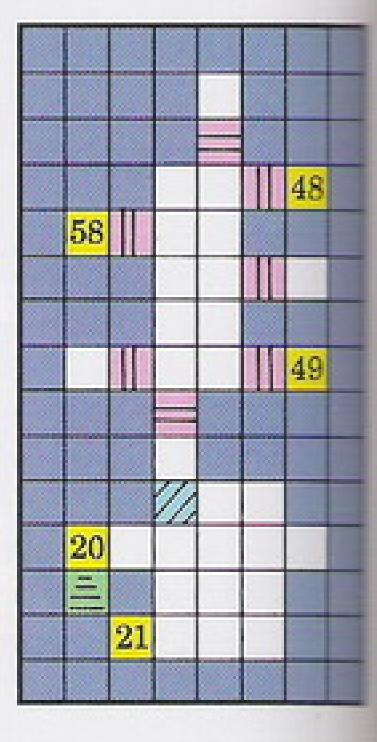


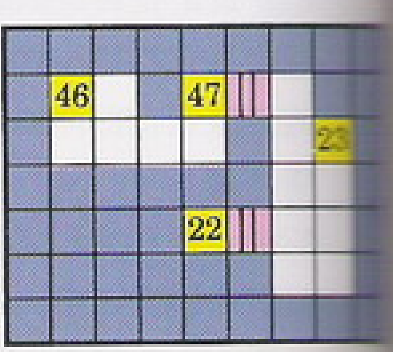


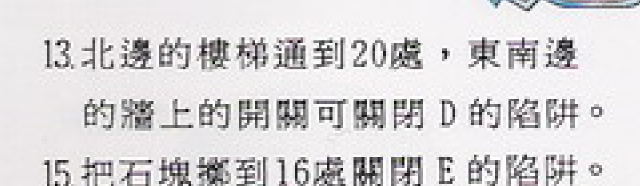


第2層 Middle Sewer Level









某些門只是卡住了，用力一推即可推開，傳送點是令人迷惑的，隨時看緊你的羅盤，否則你永遠都走不了，牆上某些記號代表幻牆，四處可見的地洞往往有開關，往下走的金色 key 在某個密室中。

1.一開始你就站在這裡，地上有一支灰色的 key，東、北、南的三面牆上有開啓鐵門的鎖孔，用開鎖器可以打門（多試幾次）。

2.和平常不同的鎖孔，可打開在東北邊的門。

3.西邊的樓梯是唯一通往 3 樓的途徑。

4.傳送到40。

5.訊息：Only the strong shall pass。到12、17、34取走物品後，西邊的牆即消失。

6.生銹的門，用力推即可。

7.生銹的門內有一隻Skeleton及一瓶 Potion of Vitality。

8.把匕首投入北邊牆上的凹槽，東邊門會打開，按下牆上按鈕，幻牆消失。

9.北邊牆上的圓鈕可關閉東北邊的幻牆。

10.生銹的門。

11.生銹的門，門口有一隻Zombie。

12.一瓶 Potion of Giant Strength ，若你身上沒有灰色的 key ，則會出現一把，都帶走。

13.北邊的樓梯通到20處，東南邊的牆上的開關可關閉 D 的陷阱。

15.把石塊擲到16處關閉 E 的陷阱。

16.開啓或關閉 E 。

17.凹槽內有ration，若你身上沒有灰色的 key，會出現一把 。

18.開啓或關閉 C 。

19.開啓或關閉 A 及 B 。

20.由樓梯上到13處。

21.一瓶 Potion of Healing 。

22.即41，即58。

24.旋轉點，你的隊伍將在不知不覺中右轉90° 。

25.西方是幻牆，可通過。

26.一個卷軸，東、南，皆爲幻牆。

27. 2 隻 Zombies 。

28.一踩上去西邊的幻牆即封住，地上有一塊rock。

30.傳到33並旋轉 180° 。

31.傳到32並旋轉 180° 。北邊爲一面幻牆。

32.傳到31並旋轉 180° 。南邊爲一面幻牆。

33.傳到30並旋轉 180°

34.南邊凹槽上有 rations ，東邊爲幻牆。

37.一隻「stone dagger」！

38.匕首放在南面牆上的凹槽即可開門。門後有ration和Pation of Extra Healing 。進入後，轉身關上門，再按西邊牆上的石鈕，可到達一區58處。此區每個房間內都有 2 隻Skeletons。

42.用灰色的 key 開門。

44. Zombies 在此巡邏。

45.生銹的門。

46.金色的 key ！

47.生銹的門，門後有Zombie。

50.放一個石塊在此可開門。

51.生銹的門，北邊牆上的鈕別按，它會改變整個北區的地道。

52. 2 隻 Zombies 。

Level 2

7	Potion
12	Rations ;Potion
21	Potion
23	Rock
26	Scroll
28	Rock
29	Sling
34	Ration
35	arrows
36	Rations
38	Rations, Potion
39	Ration
43	boots, Rations
46	Rations
48	Potion
49	scroll
52	Potion

第  層 Lower Sewer Level

南區的大房間將是你的第一個困擾，如果你夠聰明的話，應能看出地上的機關和陷阱有密切的關係！要下到第四層的入口是由四個 Blue Gem 開啓的，隨時看好你的羅盤。離開前，務必帶走：①red gem 。② Mage scroll of fireball。③ Long Sword及Shield。

1.往第二層 3 。



2.旋轉 180° 的旋轉盤。

4.往第四層 2。

5.一隻 flind，殺了它可得到一支灰色 key。

7.傳送站，傳到 8。

8.傳到 7

9.西邊的牆上有秘密開關可以打開密門。

11.一隻 Kuo—toa。

12.把灰色 key 插入鎖孔中，會出現一個紅色的按鈕。按下紅色按鈕則身後會出現一隻 Kuo—toa，殺了它可得到一支灰色 key 和食物。

13.把灰色 key 插入鎖孔中，會出現一個藍色按鈕。按下藍色按鈕則南邊的牆消失。

14.同12。

15.一踩上去西邊一格就出現陷阱。

17.一隻 Kuo—toa。

18.灰色 key 可打開東南邊的門，門一開會有兩隻 Kuo—toa 分別由西邊和南邊攻擊你。

19.可以用 Lock picks 開門。

20.Extra Healing 及 Potion of Healing。

21.一隻 Kuo—toa。

22.開啓西邊的陷阱。

23.把紅寶石放入牆上的凹槽中可以打開南邊的門。

24.一隻 Kuo—toa。

25.red gem、Potion of Speed及箭。

26.關閉 L 的陷阱。

27.關閉 Q 的陷阱。

28.關閉 A 的陷阱。

29.開啓 F 的陷阱。

30.開啓 F 的陷阱。

31.開啓 P 的陷阱。

32.以紅寶石開南邊的門。

33.二隻狗頭人。

34.可打開或關上門的開關。

35.Fire ball的卷軸。

36.可打開或關上門的開關。

37.二隻 Kuo—toa。

38.一隻狗頭人。

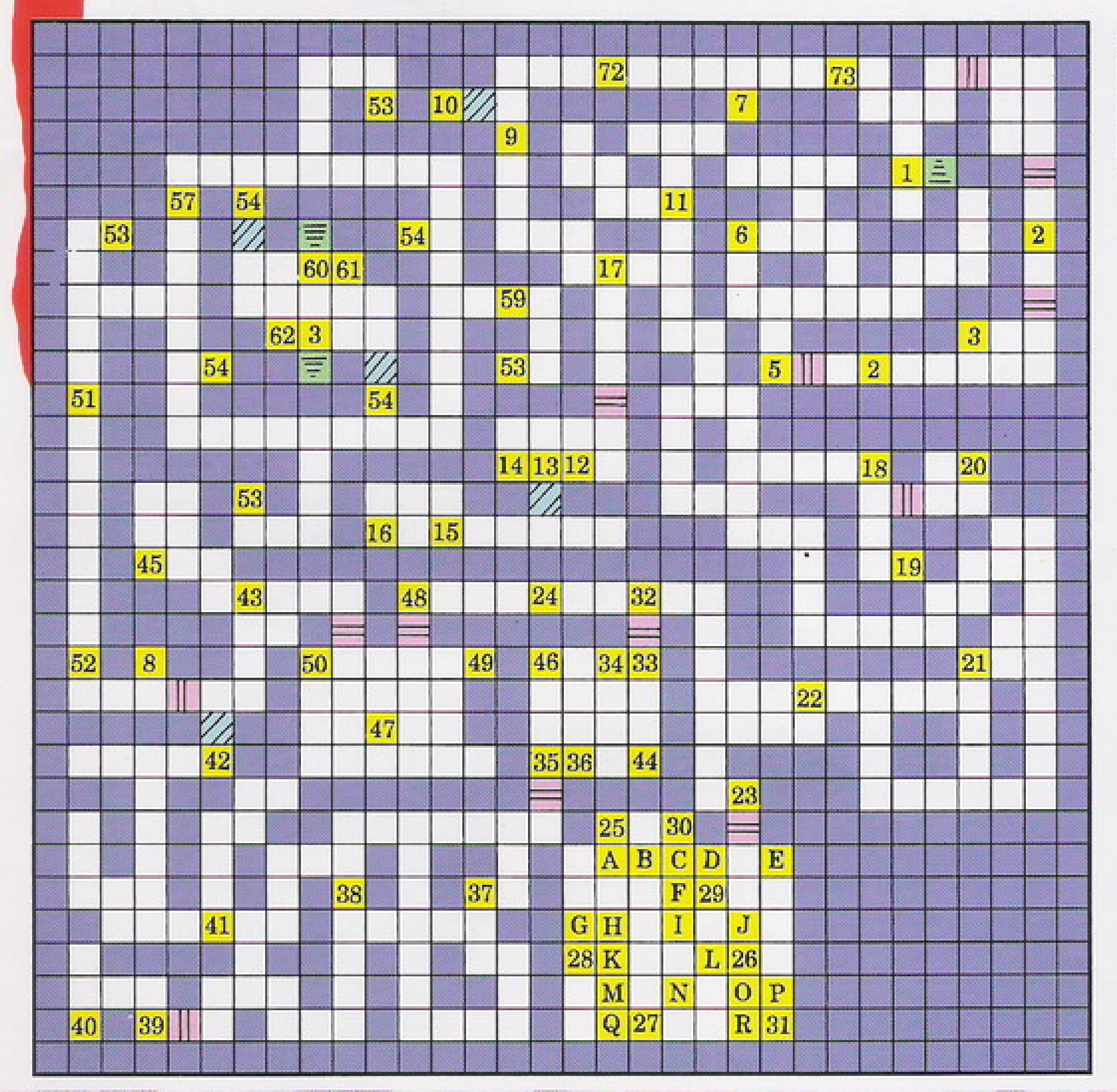
39.二隻 Kuo—toa。

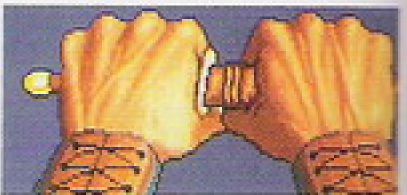
40.NPC Anya的屍骨。

41.二隻狗頭人。

42.秘密開關可以開密門。

43.一隻狗頭人。





牆

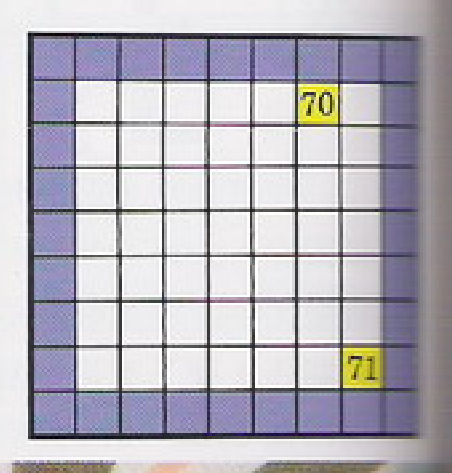
走道

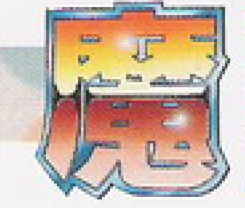
門

往上的樓梯

往下的樓梯

幻牆或有機關的牆








46.傳送點。傳送到44，並將你旋轉 180°。

47.房間內的 Kuo — toa 及狗頭人皆爲雕像，但你若是攻擊其中之一，則全部會復活並攻擊你。

48.牆上寫著：Museum。牆上的槓桿可以開門。

50.牆上的槓桿可以開門。

51.傳送到52，但只能用一次。

53.blue gem 一個。

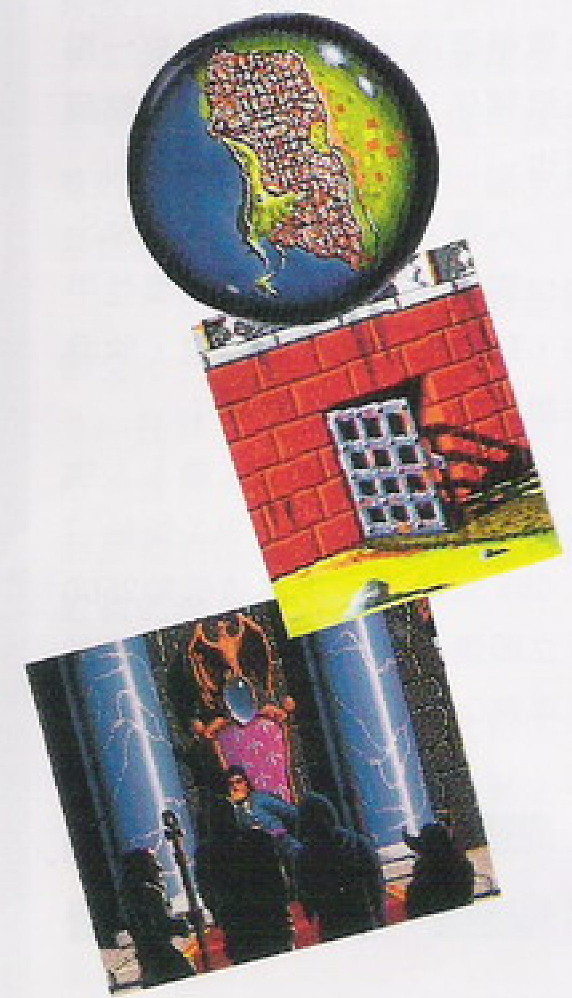
54.把在53找到的 blue gem 放在牆上的眼眶中，四個都放了之後密門自動開啓。

57.傳送到55。

58.傳送到56。

59.二隻狗頭人。

60.通往第四層 1。





Level 3

3	key
5	key
6	Arrow
10	scroll
13	Arrow
15	scroll
16	Red gem, +3dagger
20	Potions
25	4 Arrows, Potion
29	Rock
40	Spear, Long Sword, armor
42	Rock
45	Rations
49	Shield
61	Shield, mail, arrow
62	3 iron rations

八種石器的位置及傳送門表

層數	位置	名　　稱	中　文	門上的位置
2	37	Dagger	匕　首	左4
4	23	Scepter	權　仗	右2
5	26	Necklace	項　鍊	左2
5	27	Medallion	獎　牌	右1
6	47	Ring	戒　指	右3
11	48	Orb	球形物	左3
11	59	Holy Symbol	聖　符	左1
—	—	Gem	寶　石	右4

入口				出口	
ID	層	位置	開啟石器	層	位置
A	4	59	Medallion	5	27
B	5	24	Necklace	5	26
C	6	45	Ring	6	47
D	7	67	Holy Symbol	11	59
E	7	67	Necklace	5	26
F	7	65	Dagger	2	37
G	7	63	Medallion	5	27
H	7	63	Gem	—	—
I	8	34	Scepter	4	23
J	8	72	Scepter	4	23
K	9	11	Dagger	2	37
L	10	7	Scepter	4	23
M	10	9	Ring	6	47
N	11	19	Orb	11	48
O	11	3	Holy Symbol	11	59
P	12	1	Orb	11	48

NPC 表格

	級	職　業	層數	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha	HP	狀況
Tod Uphill	5	賊	1	17	11	14	19	18	16	32	死亡
Anya	4	戰　士	3	18	5	11	14	16	9	45	死亡
Taghor	5	戰　士	4	17	11	15	15	19	9	45	重傷
Dorhum	3	戰　士	5	18	13	11	16	17	14	28	OK
Keirgar	5	戰　士	10	18	15	15	12	19	17	45	重傷
Ileria	6	牧　師	7	10	12	9	15	17	17	52	死亡
Tyrra	6	流浪人	10	16	14	16	18	17	7	45	死亡
Beohram	7	戰　士	9	17	9	15	13	18	17	55	死亡
Kirath	7	魔法師	11	11	17	13	18	8	12	21	死亡

銀河

心得篇

＜前言＞

從經銷商的手中接過遊戲時，心中頗對盒上標明的「玩家級」三字感到不服氣！想我從三國志、水滸傳、三國演義、信長之野望、楚漢之爭中轉戰萬里，從沒人能令我低頭過，SSI 公司雖以戰略遊戲出名，目前還沒見到一個足夠讓我心服口服的人工智慧。好！這次再痛殺一頓，以證明我是玩家中的玩家（？），讓他們見識見識什麼叫「厲害厲害」！

瞪著螢幕上的戰局，我的表情從冷笑到有些意外，從有些意外變成大感意外，從大感意外變成不敢置信，最後是…唉！別提了，你沒見到一個大鐵鎚正中VGA 的中央嗎？……

經此一役大敗，我下定決心，要再接再力，不屈不撓，三民主義，統一中國……（玩得頭腦有些短路了！）經過十餘日猛 K 手冊、查附圖、研究戰術，終於再度向電腦下戰書，一番鏖戰後小勝一場。等我捲土重來，螢幕前征塵再起，終於獲得八比零的戰績。雀躍不已之餘，念及有許多同胞想必也陷入苦戰中，因此決定寫下我十餘日攻戰心得，供各位參考。



*銀河風暴*於戰略成分中加入RPG 成分，使之更富趣味。因此創造人物就成了非常重要的一環。

創造人物時，以 PLT 技能最重要，至少要有 7 點。GUN 技能次之，要 5～6 點。CON 點數可以不用管，如果你的戰術調度及戰機選擇適當，CON 只有一點也無關係，否則 CON 高達 9 點照樣也……

人種方面以 Baufrin 族及Ssora族男性較佳，人類族屬性平均，KessRith族千萬別選，除非你想讓他當敵人的飛靶！

創造一個人物後，進入人物狀況欄查看其屬性，PLT 低於 7，GUN 低於 5，威望值低於2500者立即選 Dismiss，然後在儲存選單選Cancel就可以把這人砍了！

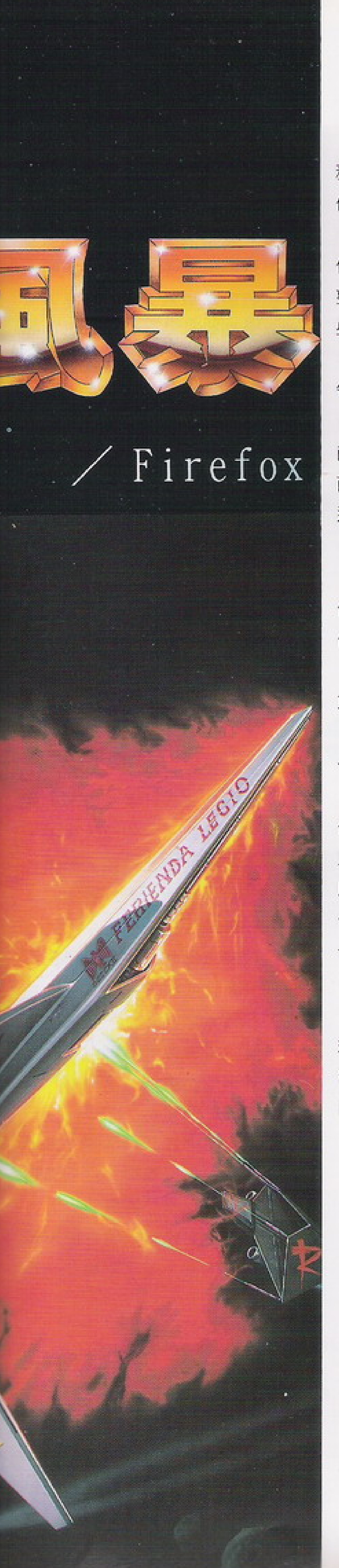
2 選擇戰機 組織中隊

對反抗軍而言，Cheetah 及 HT Cheetah（HT表示爲飛彈攜帶型式）爲最佳選擇，火力雖不甚強盛，防護力也嫌不足，但其優秀之加速性及回轉性能是戰鬥時所必需的。HT Penetrator也不妨考慮一下，其餘的別選，否則你鐵定死得很難看。TOG 帝國軍方面，Arcubalista 是不錯的選擇，Spiculum也不妨考慮一下，威望值太低時建議選Manubalista，喜好重火力的人可選擇Tormenta，其餘機型也可以說是活靶的代名詞。

組織中隊時，一般以四架正規戰機搭配二架HT型爲基本組成。以反抗軍方面而言，四～五架 Cheetah 搭配二～一架 HT Cheetah組織攻擊中隊。全部爲飛彈型亦可，但持續攻擊能力將大幅下降。若全部爲正規型，敵人重傷遁逃時你將缺乏飛彈追擊。

3 任務概要

組完了中隊後，就可以出任



務了。任務中敵人多寡將取決於你派出的戰機多寡（任務15例外）。通常是你的兩倍數量還多。但筆者建議各位還是組織一個完整的中隊再行出擊，否則碰上某些任務時，嘿嘿……

1.防止敵機進入此地圖邊緣領空：

任務1，任務4屬之。通常敵機會用大批飛彈當作見面禮，而且他們出手大方的很！如何接近他們是主要課題。

2.摧毀敵機：

總而言之炸掉敵人就對了。任務3、任務7、任務14屬之。任務6免費奉送你一次攻擊機會，如果是任務13，我建議你關機重來算了。

3.從地圖的一邊進入並從另一邊離開：

任務8、任務12屬之。有一個取巧的方法可以完成任務：你只要在戰機佈署畫面時把戰機速度調整為30，朝向敵方，開戰後什麼也不用做，只要前進，兩回合你就會現你已經……

4.防衛太空站：

任務2屬之。敵人只注意到那最可口的目標，你大可放膽攻擊，但是小心，如果太空站不在敵人射程內，那敵人可不會閒著！小心他們突然扁你一記！

5.保護電腦的偵察機逃走：

任務5屬之，不過我可以告訴你，成功的機率太低了！

6.摧毀敵人太空站：

先摧毀護航機，而不要靠近太空站。敵人只會派出六～七架重型正規戰機守衛，好打得很！

7.取得敵方太空站的十張偵察照片：

敵人的護航機很討厭，先宰了他們（記得遠離太空站）。而敵方太空站則先炸掉他一兩格後再偵察，等任務完成了，這塊廢物就順手解決掉吧！

8.雙人對抗：

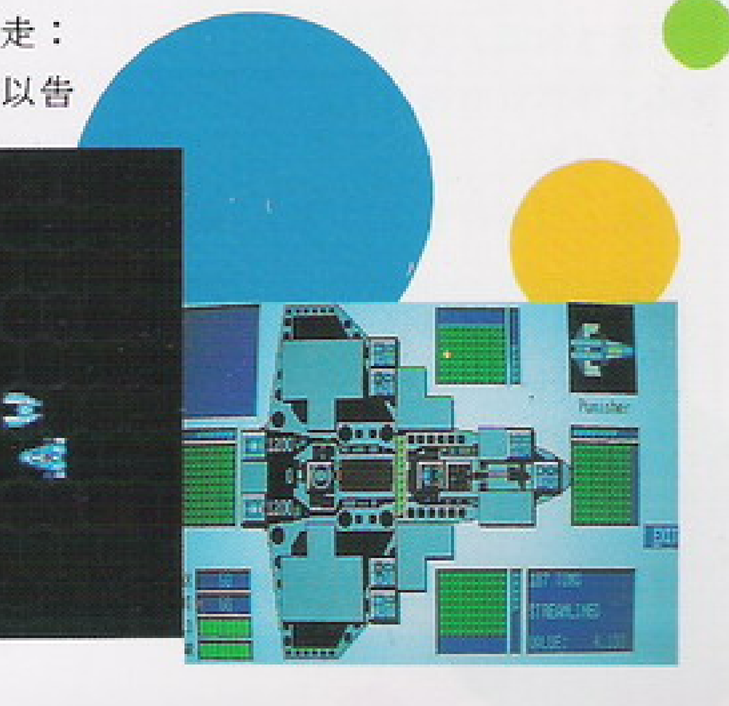
如果你和你的朋友想一較高下，先在艦隊畫面載入兩支「不同陣營」的隊伍（相同陣營無法對抗），利用S（w）ith功能切換隊伍。然後選M展開一場大戰！

4 戰　術

電腦頗為奸滑狡詐，不學點戰術，就只有被電腦痛宰的份。以下是幾個筆者常用的戰術：

1.佈陣：

佈陣很重要，可別小看了！否則在某些任務一開始你就輸慘了！尤其是當空戰任務時，敵人都派HT型迎戰，第一回合就有三十到五十枚飛彈射來！



筆者的習慣是佈陣時戰機速度調到29，斜向敵人，一開始就可以溜到敵人側面避免被飛彈追殺（而且像 TOG 帝國軍都使用天殺的 SSS 飛彈！），第三回合就可以抄到敵人背面去了。由於規則上限制你的推力運用，務必把握每一個可以運用的時機，否則……

2.接近：

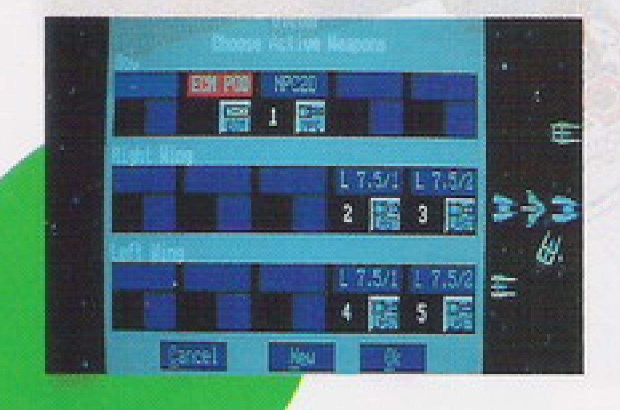
接近時避免進入敵機飛彈鎖定區內。以筆者習慣，當開戰後以29節速度抄到敵人側面，減速；第二回合轉向一次、前進、減速；第三回合轉向二次、前進、減速到 5，你不但已抄到敵人後方，而且進入戰鬥速度了！所有步驟均需由 Cheetah，Arcubalista之類機型完成，否則……

3.攻擊：

攻擊前最重要的手續就是取好位置。一個好的攻擊位置可以讓你攻擊敵人而敵人奈何不了你，也就是說，在敵人的攻擊範圍外，通常是側面或後面。查看說明書，上面有標出敵機攻擊範圍，小心的躲開。如果實在取不到好位置，就放棄此次攻擊，並進入誘敵位置，也就是一個敵人打不到，也離他們較遠的位置。由於敵人攻擊時會盡可能包抄你，所以找一個遠一點的位置可以使他們無法包圍，火力網無法互相覆蓋，那你就有機可趁了。

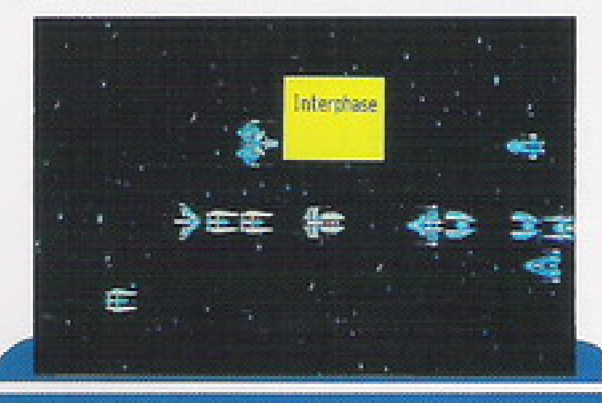
4.追擊：

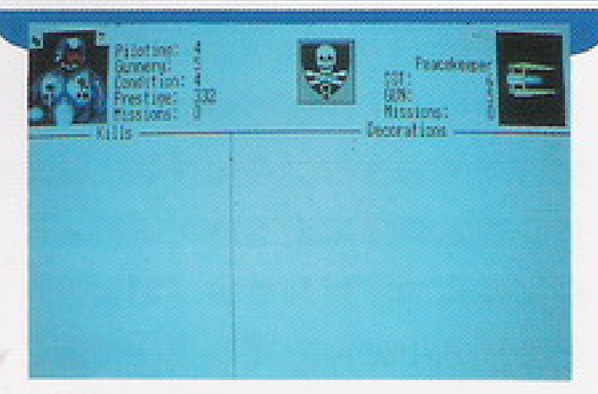
敵人重傷時會失去推力而漂流，這時建議你用飛彈攻擊，貿然的追擊會使你陷入危險。



5.防禦：

如果不小心被敵人的飛彈或機砲盯上了，趕快把機首朝向威脅。由於從機首攻擊時攻擊值減 1，機首較强之防護罩亦可降低攻擊值，可使你被擊中的機率大爲降低。尤其是飛彈，只要被擊中，幾乎沒有任何輕戰機可逃過一劫的，但配有 ECM 裝置可減少此種機率。





5 裝備分析

除了要了解敵機性能外，對武器也要熟悉，以免使用不當，而給敵人絕佳生存機會。以下分析各種武器的功用。

1.雷射：

穿透性武器，可以在敵機護甲上穿出一個孔，但是對戰機內部缺乏破壞威力。在發射武器順序之選擇時，可以排在第一順位。且重量輕、耗能少之特性使其成爲最有效率的武器。注意！不要忽視敵機的雷射，因爲即使是 1.5 / 1 雷射也具有和 7.5 / 6 雷射相同的穿甲威力！

2.質子砲：

穩定性是其最大特色。不但在超長程（11～15格）攻擊上有優異表現，其穿甲／內部破壞的特性更是驚人。質子砲可用做穿甲及內部破壞（尤其在長距離），但近距離處威力稍嫌不足及太重是其缺點，所以只有重戰機和太空站有配置。不要暴露自己較薄弱的側翼給敵人的質子砲，那樣會導致你的重創。

3.電子砲：

質量輕是其特色。對穿甲不擅長，但對戰機內部破壞的威力大得驚人！和雷射搭配使用可造成可觀的殺傷力。

4.中子砲：

太重，而且只在長距離上有較佳表現，但是射擊時命中率偏低。在穿甲／內部破壞上亦有不錯表現。

5.電漿投射器：

說明書譯爲鈦離子投射器。在穿甲攻擊方面成效令人失望，對戰機內部則會造成强大破壞。但是太重太耗能，不值得用它。

6.圓錐雷射：

殺傷力雖强，穿甲效果也不怎樣，而且太重了。

7.雷射電子砲：

結合雷射與電子砲的武器，但是效率也不高，不值得用。

8.DFM 飛彈：

這種不同於其他飛彈之處是其攻擊型式類似機砲，但仍具有飛彈的攻擊視野（戰機前方）。所以把 DFM 當成廣角機砲使用是個不錯的主意。鎖定距離 2～15 格。

9.RIS 飛彈：

威力中上，而且很好擺脫，適合攻擊星站或失去動力的敵機。

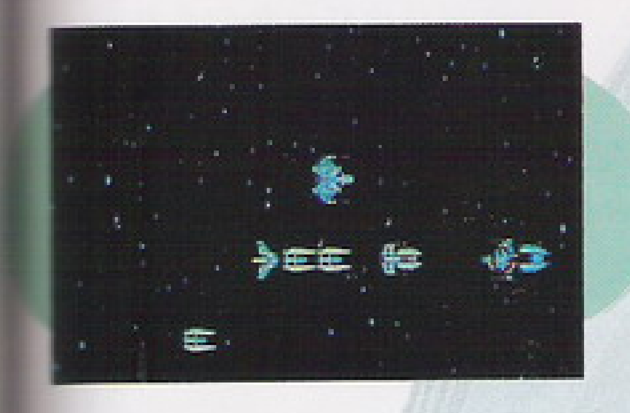
10.SSS飛彈：

威力强，速度快，而且絕對

無法擺脫（除了撤退）。TOG 帝國軍隊以 SSS 作爲飛彈戰術之主力。如果你有帶 SSS 飛彈，拿它炸輕型機，只要一兩發就OK！

11.TGM飛彈：

威力不強，速度倒頗快，如果你能在 TGM 被發射之初就衝到它後面，TGM 會因失去目標無法追蹤。但是你如果再度出現在T-GM前方，小心……。還有，太空站配備的TGM MK2 型飛彈威力較戰機攜帶的 MK1 型有顯著增加！



12.HMs飛彈：

雖然威力強大，可惜跑得太慢，又易被擺脫。但對於失控敵機的和不長眼睛的笨蛋效果奇佳，希望你不是他們其中之一。

6 戰機設計

實在很懷疑這個遊戲的作者是否怕被圍毆才附上戰機設計的功能。遊戲中原先設定的戰機要不火力太弱就是動作太慢，而我卻設計出了非常優秀的戰鬥機（不知道挖空了多少心思才設計出來的），偏偏訂製戰機的造價是兩倍！不過在此仍提出給各位參考選用。

7 九陰眞經

如果你仍然覺得這遊戲有些刁難，不妨試試下面兩招：

找出 PCTOOLS ，用EDIT編輯 START.EXE 檔36磁區的$444～$447；37磁區的$142～$129； 234磁區的$349～$397爲90，你就會發現……嗳，去試一下就知道了嘛，很有趣喔！什麼？你看不出來？你的戰鬥機已經沒有加速及轉彎的推力限制啦！懂了沒？

造一隊 TOG 軍，一隊反抗軍。其中一隊是主力隊（就是你的隊員啦！），另一隊是靶隊（一定要重裝備的，反正是當靶，技能不重要）。

記得任務15吧，使用兩隊對戰模式進入戰鬥，將靶隊的飛機停穩，以後就不管了！然後呢，你的隊員就以靶隊做練功靶，賺賺威望和經驗，如此三兩回必可造就一隊雄糾糾氣昂昂的精英。而且隊員的殲敵記號累積到一定數目後，敵方將畏懼逃跑，帥吧！

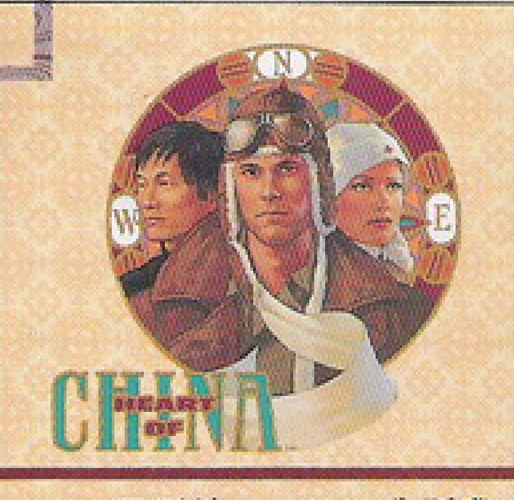
Right ！現在呢，該教的已經教完了，馬上開機去實習一下吧！

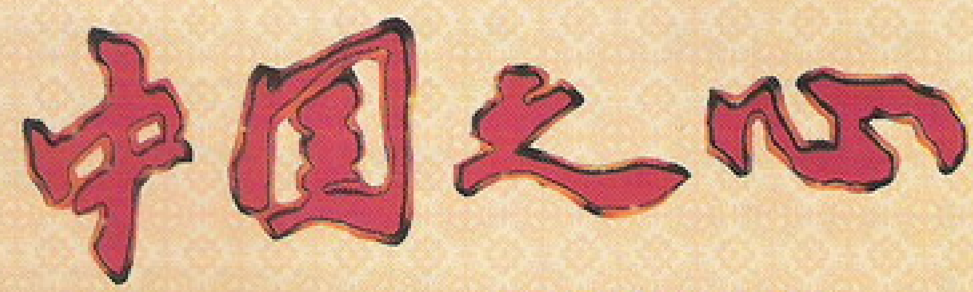
表 戰機設計

機型	護盾值				護甲值				引擎			武器			加速
	前	後	左	右	前	後	左	右	左	中	右	船首	左翼	右翼	
ID. Penetrator	90	80	50	50	90	80	40	40	650	1200	650	HARD×1	L7.5/1 EPC 14	L7.5/1 EPC 14	10 G
IDHT.Penetrator	90	80	60	60	90	80	40	40	650	1200	650	HARD×1	EPC 14 HARD×2	EPC 14 HARD×2	10 G
Cheetah D *	80	70	50	50	50	50	30	30	450	1200	450	HARD×1 L7.5/1×2	EPC 9	EPC 9	11 G
Cheetah DHT	80	70	50	50	50	50	30	30	500	1150	500	HARD×1 L7.5/1×2 EPC 9×2	HARD×2	HARD×2	10 G
Cheetah AD	80	80	60	60	60	50	30	30	650	1200	650	HARD×1 L7.5/1×2 EPC 14×2	None	None	11 G
Cheetah AS	90	80	60	60	60	50	30	30	650	1200	650	HARD×1 L7.5/1×2 EPC 14×2	HARD	HARD	10 G
Cheetah AHT **	80	80	60	60	60	50	30	30	650	1200	650	L7.5/1×2 EPC 18	HARD×3	HARD×3	10 G
Cheetah AA	90	80	60	60	50	50	30	30	650	1200	650	L7.5/1×2 EPC 18×2 HARD	None	None	10 G

* EPC 9 亦可移至船首

** 若 HARD 放不下，可先放任一種武器，再以 HARD 取代之。





完結篇 / Lotus

到了平地， Chi 告訴我Kate的傷勢相當嚴重，因此要趕快回到飛機上。當我們駛近一個橋樑，剛好碰到農夫趕牛經過，只好停下來等他過去，沒想到卻被後面的坦克追上。躲不掉，只硬碰硬，我用全速向左前方衝了一小段距離，然後立即做一百八十度大迴轉，趁盯住我的坦克還沒轉過彎來，一炮把它送上西天（發射時必須把目標移至視窗中間部份）。

一路撞倒了好幾棵樹，好不容易把坦克開到飛機停放的地方（見圖二）。Kate中的蛇毒相當奇特，我本來想直飛香港，但是在 Chi的堅持下，我們朝加德滿都飛去，據說那裡有些神秘的療法可以醫治蛇毒。



九死一生

Lucky ：

因爲地勢險惡，我們用盡了燃料，迫降在加德滿都附近的雪地裡，差一點就墜落到深谷裡。四周白茫茫的一片，寒風刺骨。因爲飛機的前半截懸空在深谷之上，停留在機內實在太危險，我們只好合力將Kate抬出。然而Kate的病情實在不能再拖，我們決定一個人出去求救，另一人則留在原地照顧Kate。（談話選擇 2 、 1 、 3 ）

Chi ：

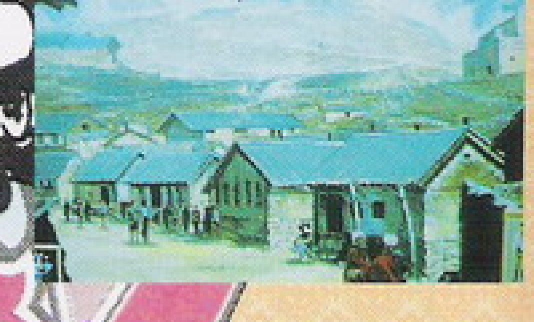
由於我懂一點治傷的方法，而 Lucky 是飛行員，方向感較好，所以由我來留守。我先用忍者特別的治療術減輕Kate的病痛（按滑鼠右鍵不放，再按下左鍵），再用吳太太的藥塗在Kate的傷口上。因爲Kate抵禦不了寒冷的氣候，我小心翼翼地走進機艙，找到一塊防水布和一條毛毯（動別的東西會使飛機滑落深谷），都拿出來蓋在Kate身上，希望能保持她的體溫（上述動作必須以極快速度完成）。

Lucky ：

你們在那兒休息，我卻在深達膝蓋的積雪裡蹣跚而行。在那種氣候和環境下，方向感再好也沒用了。走了不知多久，我終於不支倒地，昏迷前，我似乎看到一隻大雪怪迎面而來……

Chi ：

那不是雪怪，是個小孩。 Lucky 幸運地碰到一個加德滿都的孩子，他跑回城裡求救，不僅救了 Lucky，也循足跡找到了我和Kate的下落。你看， Lucky 是不是眞的運氣很好！？



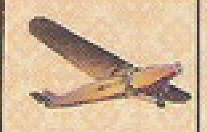
義助村民

Chi ：

我們被送到加德滿都的醫者一阿瑪（ Ama ）的家中治療。她是個好心的老太太，就是脾氣有點火爆。 Lucky和她沒說幾句，就把她惹火了（和阿瑪談話，選擇 2 、 3 、 1 ）。

Lucky ：

我只不過懷疑這樣瘦巴巴的老太太能獨力把我從雪地拖回城裡，她就開始大發





脾氣。結果 Chi 把我拉到一邊，勸我對年長的人要禮貌些，想想也對，我有時說話太衝了。

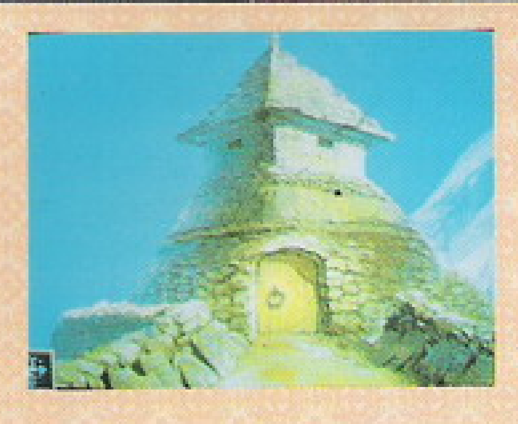
我向阿瑪道了謝，看到我有禮的態度，阿瑪平息了怒火，對我們表示關心，她建議我們去找山上的喇嘛求助， Kate由她負責照顧，如果有任何麻煩，她可伸出援手。

阿瑪家隔壁是一所電報站，我想必須拍發一份電報讓羅梅士知道我們的行蹤，沒想到電報站裡打聽的消息：鄧利在我們逃跑後暴跳如雷，在香港佈下了天羅地網……看來只有改變行程了。



一走出電報站， Chi 忽然神經兮兮地說：「喂！我覺得有暴風雪即將來臨。」我看看天色，的確陰沈沈的。我們的飛機還停放在斷崖上，萬一來個雪崩飛機就完蛋了，我們只有騎在牛背上慢慢走回家啦！看來我們必須很快找到幫手來拖飛機，還得找到夠多的燃油……

我們聽從阿瑪的勸告，到寺廟求見大喇嘛哇哩哇哩……對不起，我忘了他的名字。一個小喇嘛前來應門，嚕哩嚕嗦地不讓我們入內。



我只好胡扯自己是喇嘛協會派來的專員，小喇嘛信以爲眞，就帶我們去見住持。（敲門，談話選擇 3）

見到了哇哩哇哩……

Chi ：

是哇啦米瑪拉爺！這位喇嘛是舉世公認最有智慧的人。

Lucky ：

好嘛！總之，這個哇啦米大喇嘛一見面就說了一大篇什麼眞理、原則的，我直言請他幫忙，他卻答得入定，一聲也不吭（談話選擇1）。

Chi ：

其實他是想測驗我們的耐心。

Lucky ：

回到街上，我打聽到加德滿都的政府機構，希望在那兒獲得協助。這裡的政務官顯然很不得民心，人們一有機會就朝他窗口扔蕃茄。我們很快就知道了這傢伙是多麼可惡。

Chi ：

Lucky 很快就做了他最擅長的事——和別人吵架。

Lucky ：

無論誰都會被這位先生專橫的態度氣瘋（談話選擇，如果先前沒有得到Ama的友情則選 2 ）結果他不分青紅皀白地把我抓進監牢。

Chi ：

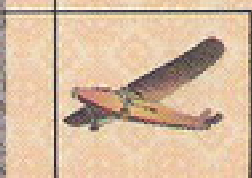
一看到 Lucky 準備發火，我就知道大事不妙，趕緊施展隱身術跑去向阿瑪求救。幸好阿瑪剛好是政務官的姑媽，在她大發雌威下，政務官只好心不甘情不願的放人。

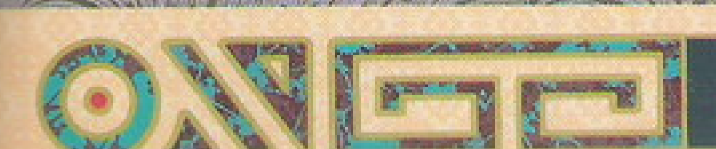
我們順便到阿瑪家探視Kate的傷勢，那時Kate毒傷已痊癒，只是還很虛弱。說也奇怪，我們的 Lucky 平時說話莽撞，但是在Kate小姐面前卻溫柔極了……（和Kate談話，選 1 、 3 ）

Lucky ：

Chi 你可不可以少說幾句！我們在大街旁看到一個小孩，旁邊有好幾桶石油，趕緊前去詢問那裡可以找到石油，沒想到這小鬼居然要求跟我們一起走，大概是被媽媽罵了。我當然不能答應帶他走，沒想到他因此拒絕告訴我們石油在那裡。（和小孩談話，選 3 、 2 ，最好不要答應帶小孩走，否則……）









到處碰壁，我們只好回頭再去找喇嘛，這次他總算不再裝聾作啞。他告訴我加德滿都的政務官暴虐無道，由於政務官手中掌握了加德滿都人民最崇敬的聖卷軸，揚言只要有人反抗，就要燒掉卷軸，因此沒有人敢把他推翻。

哇啦啦喇嘛說：「我在夢中預見你將幫助加德滿都的人民奪回聖卷軸。如果你幫助他們，他們也會回報你。」

我們在酒館找到當地一群年輕人的首領沙達（ Sardar ），費盡唇舌才讓他明白與其屈服在政務官的淫威下，不如起而反抗。但是沙達和他的朋友們害怕政務官保鏢的槍枝，我只好把自己的手槍送給他們壯膽。到酒館和沙達談話，選擇1，把手槍交給沙達，他終於答應我們一齊去找政務官算帳。

面對我們的突襲，政務官和警衛們簡直不堪一擊，全被關進他們自己所建的牢房（我終於報了一箭之仇！）而沙達也成功地找到被藏起的聖卷軸，答應協助我們的飛機起飛。



此時萬事俱備，只欠汽油。我和 Chi 回去尋找那個有石油的小孩，沒想到他已經跑掉，只在油桶上留了一張字條：「我把石油一起帶走，永遠也不回來了。」我注意到地上有個被丟棄的雪茄盒，順手把它拾起。

我對 Chi 說：「這下好了，到那裡去找油？」 Chi 認爲阿瑪或許可以幫助我們，於是我們又走回阿瑪家，才到門口，就聽見阿瑪說：「謝天謝地，你們終於來了！原來那個小鬼離家[illegible]去，[illegible]回來。」

「你難道不知道離家會讓父母親傷心焦急？你想要他們難過嗎？等你長大了一定會有機會坐飛機環遊世界的！」好不容易勸得小孩子回心轉意，他卻要求要我用一樣東西交換石油。面對這麼難纏的孩子，我眞是頭大。

Chi ：

Lucky 就是缺乏耐心。其實小孩都喜歡玩具，我把[illegible]插進雪茄盒，再[illegible]四個鋼釘，就做出一台玩具車。那孩子看見玩具車，如獲至寶，立刻告訴我們石油在那裡，還把扱取石油的吸管也給我們。

Lucky ：

一切就緒，加德滿都的朋友們幫我們把飛機推到安全的地方，加滿了燃油，我們在祝福聲中飛離了這個純樸的城市。由於不能前往香港，我決定轉向巴黎，中途可以在伊斯坦堡加油。



溫柔陷阱

Lucky ：

我們在伊斯坦堡落地加油，當時正是午休時刻，加油站的經理不曉得跑到那兒鬼混了，我本來想賄賂工人立刻加油上路的……

Kate ：

結果那個該死的工人除了要價七十五美金，還要附帶我[illegible]。

Lucky ：

哈哈哈！當然我沒有這樣做嘍！我打聽到電話亭在城內的英國軍官俱樂部，就帶著Kate進城。 Chi 不願和我們一起去，留在飛機上。

Chi ：

我可不想當電燈泡！

記者：

充滿中東情調的伊斯坦堡！一定很迷人。

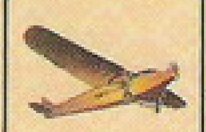
Kate ：

Lucky ，你說是不是呢？嘿嘿！我眞奇怪你怎麼會有膽子再踏上伊斯坦堡。

Lucky ：

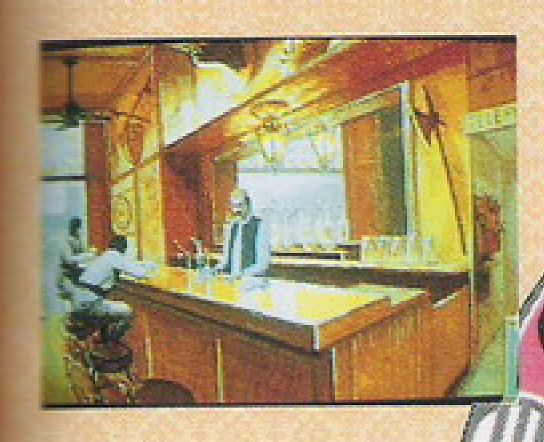
嗯…反正我們進城到軍官俱樂部，因爲那裡不准女

HEART OF CHINA





人進入，Kate留在門外等我。我向酒保要了電話，打給羅梅士先生，因為Kate受傷的關係，我們在加德滿都多停了一天，所以我和羅梅士重新商討合約（原是三天）的內容、並約在巴黎見面（和酒保談話，選2；和羅梅士談話，選2、2、1，可獲得最高的酬勞）。



Kate：

合約？！我覺得自己像個商品！

Lucky　：

對不起，Kate！你知道你老爸有多麼厲害，我只是在商言商。打完電話，酒保告訴我外面有人找我，於是我步出俱樂部……Kate，下一段我們是不是可以跳過？

Kate：

為什麼？記者先生，你一定很想聽聽 Lucky 的風流史吧？幾年前 Lucky 路經伊斯坦堡，結識了土耳其公主，並使她墜入情網後一走了之，結果國王大為震怒……

Lucky　：

噓——事情不是那樣的。

記者：

好啦，我了解。 Lucky，你不要緊張，我們雜誌社不是專門揭人隱私的那種。

Kate：

我們一下飛機就被人盯住了，所以 Lucky 一走出俱樂部，立刻被抓進王宮，留下我滿頭霧水。當然，在我向王宮警衛探聽之後，一切都再明白不過了。說實在，我當時眞想跳上東方快車一走了之。

Lucky　：

幸好你沒有，否則我只有被逼著娶那位公主了。

Kate：

我想回去找 Chi 一起商量，但是 Chi 不知去那裡了。結果我在慌忙中撞翻了城外賣橘子的攤販，我連忙對賣橘子的小男孩道歉並賠償損失，小男孩回送我一朵美麗罕見的花（撞翻橘子，談話選擇1）。

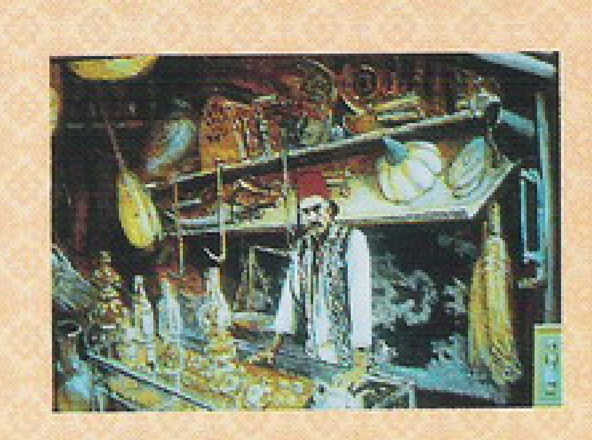
找不到 Chi，我只好自己想辦法了。我繞進王宮左側的巷道，看到一個老婦人坐在那兒繡花線，就前去與她交談。老婦人看見我身上配戴的鮮花後，眼睛一亮「我知道你的朋友被關在那裡，如果你願意把這朵花送給我，我就可以幫你進入王宮。」我把花交給婦人（談話選擇1，把花給婦人）。



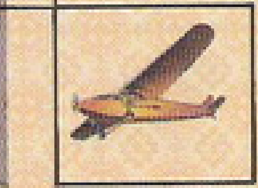
老婦人接著說：看到牆上的窗子沒？你必須從這裡進入王宮。首先，我們必須找到工具切斷窗上的鐵柵欄，通常我比較喜歡用強酸腐蝕或炸藥（天啊！她是不是常常做這種事？）其次，你要準備一項交通工具以供逃跑之用。

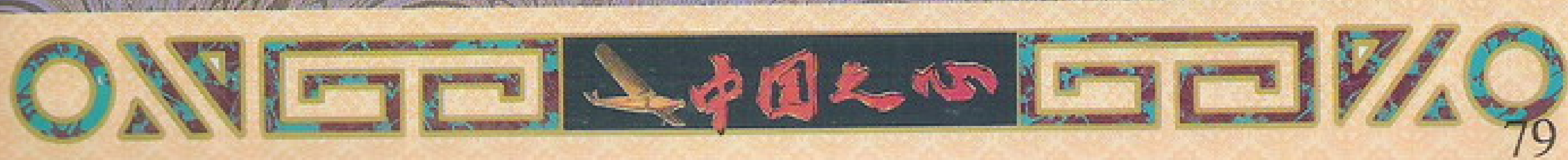
下飛機前，Lucky曾拿了些美金給我，可是伊斯坦堡的小販都不接受美金。我左思右想，決定把最珍愛的金鍊子拿去換土耳其幣。

英國皇宮俱樂部的對面有一家雜貨店，我和店主討價還價後，以75元土幣成交，簡直就是坑人（把金鍊子給店主，選1、3、1），這裡連把爛鋸子都值50土幣！我決定到別處看看。



走出巷子，街角有個人鬼鬼祟祟地說：「小姐！要不要來玩『一把』？規則很





簡單，你下賭注，只要猜中豆子在那個核桃殼裡，馬上就連本帶利賺回來。你這麼漂亮，運氣一定很好的啦！」我決定一試，把所有的錢都放上去。看這個人的樣子，我想其中必定有詐，不管他說什麼，我都緊盯著核桃殼不放，結果連贏三場，大賺一筆。

有了三百多塊土幣，我在城外市場買了一隻駱駝，又 在雜貨店買了那把破鋸子， 再度前往王宮旁的巷子。

老婦人看著我的破鋸子和「交通工具」，說：「沒有腐蝕劑和摩托車嗎？好吧！這些將就將就還可以用啦！」她幫助我爬上高牆上的窗戶，告訴我王宮中的路徑，並幫我看守駱駝。

記者：

哇！你眞是有勇氣！

Lucky ：

你不知道當我們逃出來時，Kate的火氣有多大，我只好厚著臉皮說些俏皮話（當Kate尋求橘子小販協助逃亡時，選 1 、 1 ）來平息她的怒氣。

Kate：

嘻皮笑臉原本就是你的拿手好戲！我們趕到飛機場通告 Chi 時，卻目睹飛機被鄭利炸毀。我們以爲 Chi 被炸死了，只好匆匆逃到車站搭上前往巴黎的東方快車當時 Lucky 因爲 Chi 的緣自責不已（到達車站，和售票員談話，把錢給售票員，拿取車票，登上火車）。

Chi ：

其實我只受了點輕傷，忍者哪有那麼容易就死了！

Lucky ：

在東方快車上，我和Kate才發現對方多麼適合自己（如果扮演 Lucky ，選 1 、 1 、 3 、 3 ；扮演Kate，則選 3 、 2 、 3 ），如果不是掛念著 Chi ，還有那個陰魂不散的唐大鬍子，這就是一趟完美的旅程。

記者：

唐大鬍子！？你是說…

Lucky ：

是的，他死了，但不是我殺的，對這件事我不願多談。（和唐大鬍子在車頂比劍只要一直按著[A]鍵就可以了，在遇到隧道的時候按[D]鍵閃躲，被逼到車廂邊緣時，趕快按[R]鍵跳到另一節車廂，如果支持得夠久，或是把他逼到下一個車廂的後半段，他就會向後逃跑。控制人物向前追趕，當最後一個車廂脫節後，趕快按[R]鍵跳回來。）

記者：

你們的敘述眞是太精采了！但是我有個問題要請敎：凱蒂小姐，你父親同意你和 Lucky 的婚事嗎？

Kate：

他不願意，但不得不同意。 Lucky 獲得了他應有的報酬，我們並不需要靠爹地過活。我們重組了 Lucky 的空運公司，而 Chi 也將成爲公司的成員。

記者；

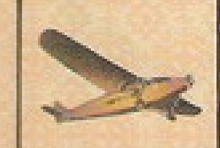
謝謝你們接受採訪，也恭喜你們有了完滿的結局。

Lucky ：

等一會兒！既然談完了，那現在我們來談談採訪權利金的事吧……

註一：

本篇是達成中國之心最佳結局的途徑之一， Lucky 不但贏得美人芳心，也獲得十二萬五千美元的報酬和二萬美金的額外獎金，並得以收回所有的飛機。除此之外，可得到名車一輛及鼎梅士連鎖旅館的免費住宿。





除了各種死法外，本遊戲也提供了許多不同的結局，如：

※在「老何酒店」隨妓女而去——Lucky 淪爲海上勞工。

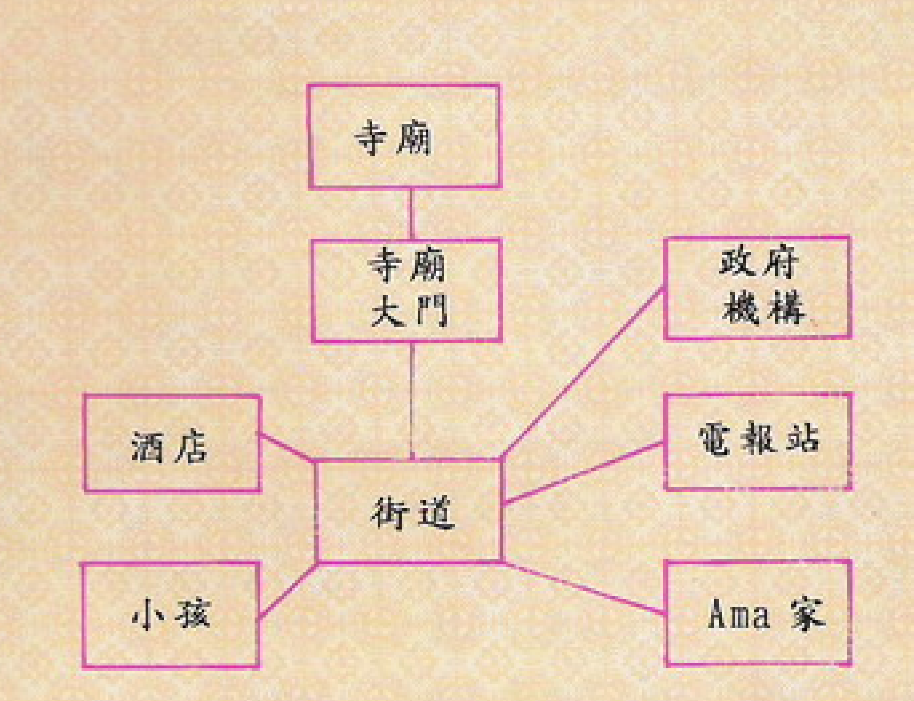
※在雪崩前未及時離開加德滿都——乘毛驢翻山越嶺

※Kate不顧 Lucky 就自行搭火車離去——Lucky 被迫娶土耳其公主。

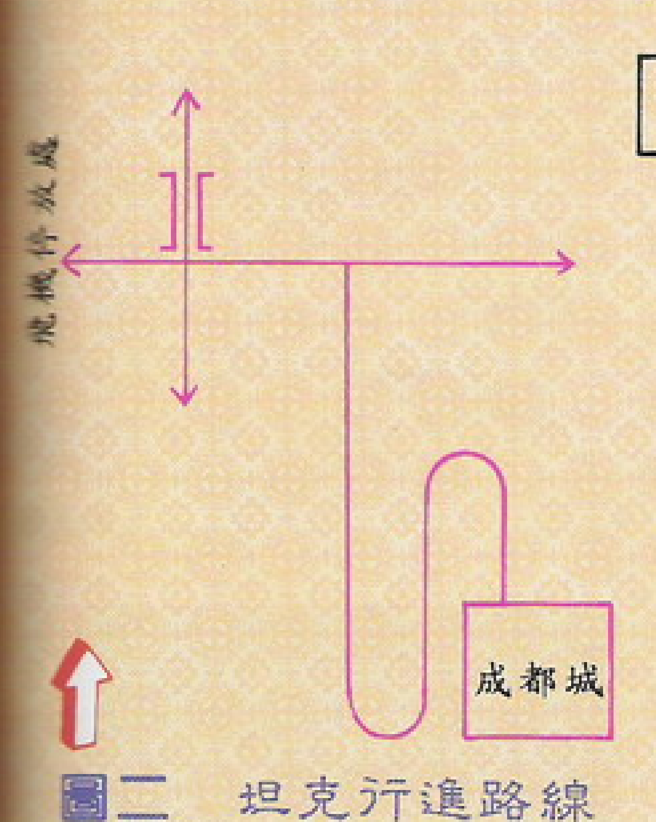
※Kate在玩「核桃殼豌豆戲法」（Shell Game）時，賒賬又輸了——Kate淪爲肚皮舞孃。

※抵達巴黎卻未獲Kate青睞——Lucky 在豪華飯店對其他的美女大談英雄事蹟，或者被聶梅士的保鑣打倒在地，一無所得。

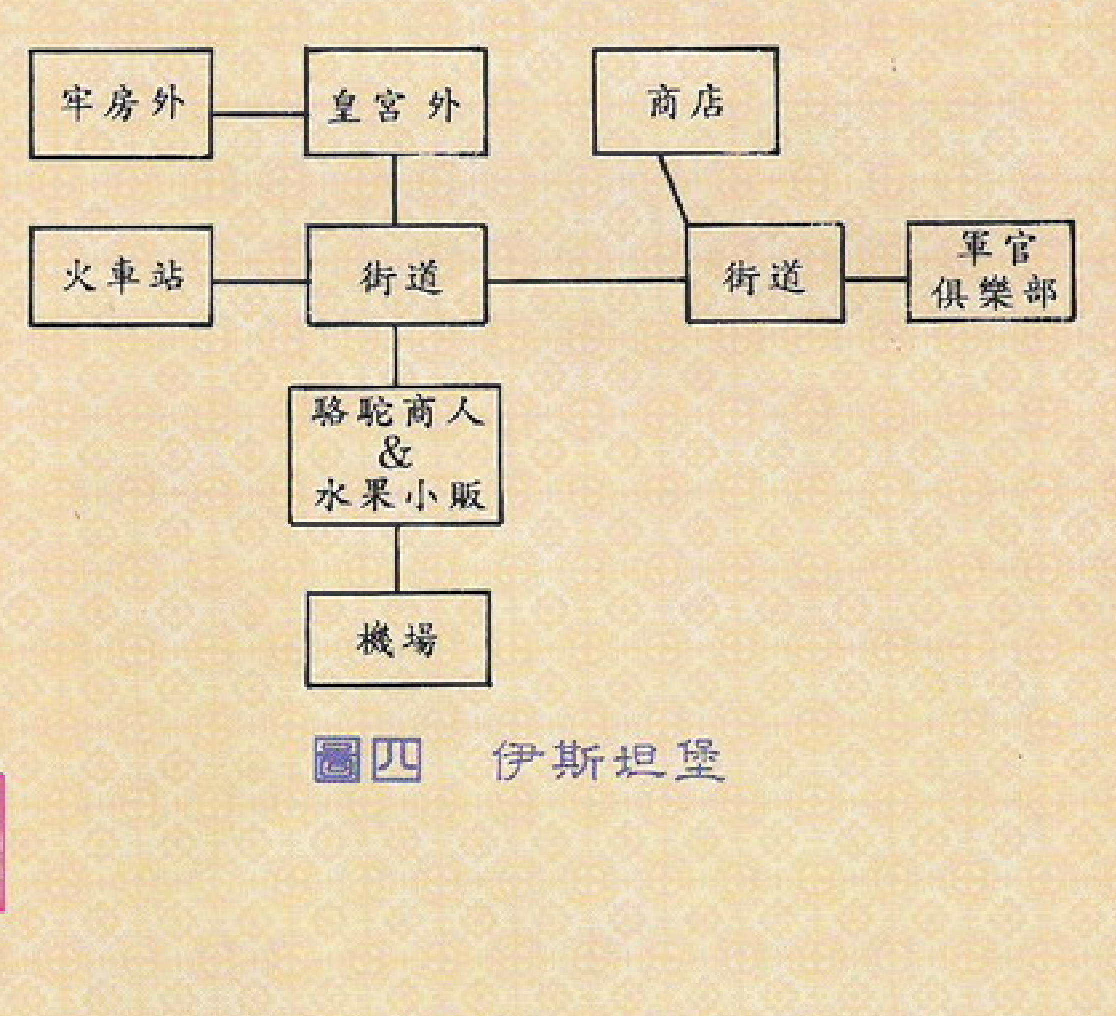
有興趣不妨試一試。



圖三　加德滿都



圖二　坦克行進路線



圖四　伊斯坦堡





/ *Indiana Jones*

告辭了 Fritz，我們便前往西邊的Barako。Barako是個蠻大的村落，但人不多，整個村子被河分成兩岸，居民們對我們的來訪很感興趣，據他們說，我是第三個陌生人了，前一個是年輕的Fritz，現在已經不住在Barako 了，另一個則是年老的瘋子Topuru，聽說他一天到晚就喃喃自語地說石頭什麼的（看來Urali已經被我們找到一半了），雖然不在村子裡，不過好像住在西方的某個小島上。

村民們還說，酋長的女兒—Helisa被怪物抓到懸崖上去了，可是懸崖實在是太高了，沒有一個人可以爬上去救她，女王正擔心的不得了呢！

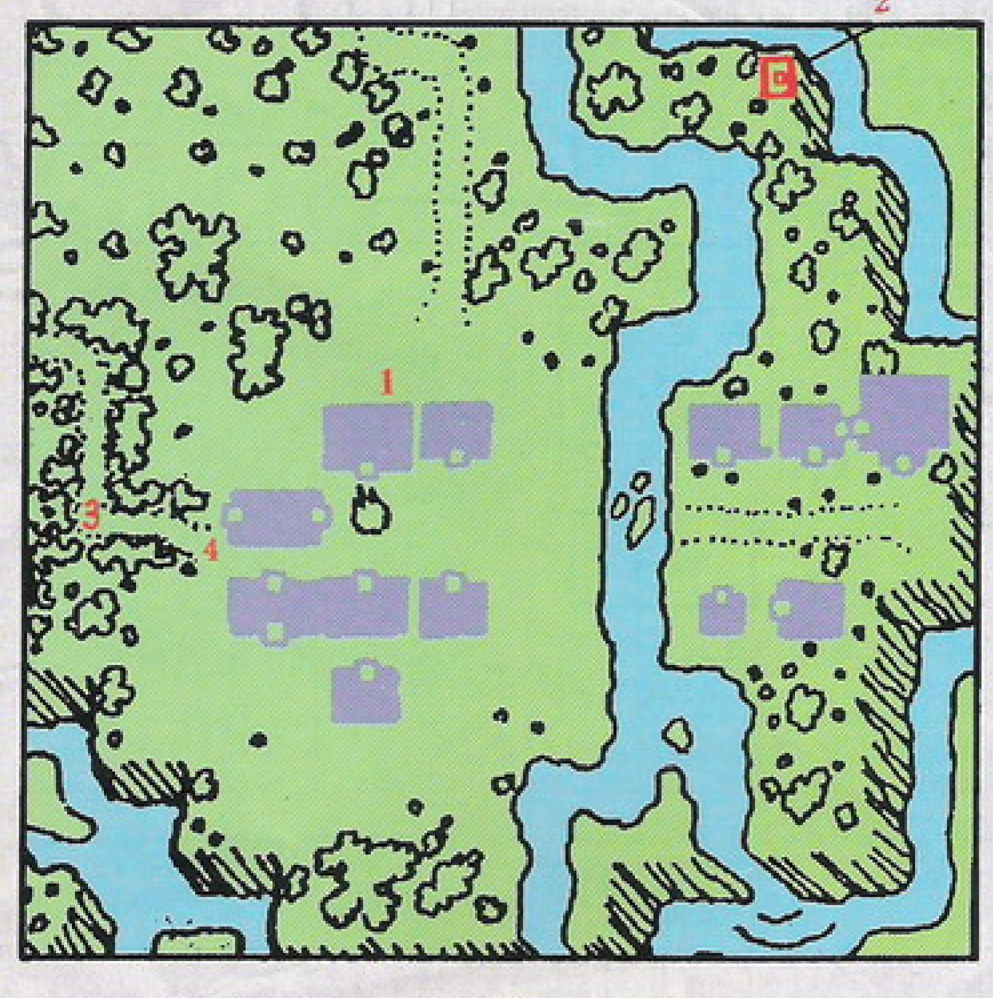
在河的西岸，我們遇見了女王Halawa，她滿眼淚水的向我們哭訴：「我是Barako的酋長，我的女兒Helisa是將來王位的繼承人，可是她卻被一群像猴子的怪物抓到懸崖上去了，族中的戰士沒人能爬上去，那實在是太陡峭了，唯一令人欣慰的是，不時有人看到那些怪物和Halisa出現在崖邊。但是，如果有一天那些怪物兇性大發，那麼…」說到這裡，她泣不成聲。

爲了避免再度觸及她的傷心處，所以我便改了個話題，和她談聯盟的事，她想了想，回答道：「不！Eodon谷地中各民族間累積了數十代的古老仇恨不是你能化解的，尤其是 Pindiro 和Barako 之間。但是…，好吧，只要你能平安的救回我的女兒，我就答應你的要求。好嗎？」

「沒問題。Halisa一定能平安回來的，放心吧！」我堅定的回答她。

村子的西邊有一條羊腸小路，我們猜這一定可以通到Topuru住的小島附近，所以就沿著小路往西走，走了好久，竟然走到了

BARAKO VILLAGE



1.Queen's Hut
2.Teleport Plate
3.Chief
4.the way to Topuru's Isl-and

THE SAVAGE EMPIRE



湖邊，還有一艘竹筏停在那，我們拿起了船槳（四支槳一人拿一支，沒有拿到的沒關係，還是會一起走），便上船（Use）準備遊湖去也，湖的西岸有一隻見首不見尾的雷龍，那是我所看過最大的傢伙，湖的正中央就是Topuru 的小島，眞的是蠻小的島。



Topuru看到我的來訪，便說道：「你想知道Topuru是怎麼失去靈魂的嗎？我告訴你，很久以前我是個偉大的巫師，我喜歡向其他巫師挑戰，追求勝利的快感。我一向都是勝利者，直到有一天，我在Barrab遇到了 Balakai，我才知道强中更有强中手，他把我的靈魂關在一個小小的藍色石塊中，並且要求我不再回去，否則就要毁了那個小石頭，這次失敗對我打擊很大，這就是我爲什麼躲到這窮山僻壤的原因。」

我聽完了他的話，又好氣又好笑，石塊能囚禁靈魂？我看他眞的瘋了，不過這是找 Urali 唯一的線索，所以我還是很正經的向他請教 Urali 的所在。

「Indi，如果你能把我的靈魂帶回來，我就告訴你 Urali 在哪裡，否則你自己找吧！」

我看也沒什麼好說的了，於是便離開小島，沿原路回到Barako（再 Use 船一次即可下船，船槳不要亂丟，否則會不見，尤其不要Drop在草叢裡，少一根木筏就不能用了）。

回到Barako休息了一下，我們又立刻朔溪而上去找Halisa，走了好久好久，才到盡頭的瀑布，可是兩邊都是十分高聳的崖壁，根本不可能爬上去，於是大伙紛紛討論要如何上去。Jimmy 認爲瀑布後面有一個洞，可是瀑布的水太急了，根本過不去，正當大伙準備打道回府時，我忽然看到懸崖上有一塊巨石，看了看巨石，又看了看瀑布，我總覺得兩者之間有些關連，也許…

我想了好一會兒，終於想通了一用巨石堵塞瀑布（沒有手榴



彈此任務無法完成，手榴彈至少要用到兩次），於是我點燃（Use）了手榴彈，往巨石的右邊一丟（Drop），沒幾秒，只聽轟的一聲，巨石滾到瀑布口，堵住了水流，好傢伙！果然有小路可以上去，洞內的路不是很寬，不過沒有叉路，而且很短，走沒兩步就到了另一端出口了，一出山洞



只見一隻大猩猩擋在路中間，我拿起了來福槍，碰碰的兩槍就把它解決了。

在崖上繞了半天，我們終於在一個高台上看到了Helisa，可是卻又上不去，所以只好在下面大聲叫她，談沒兩句她就知道我們是來救她的，還說要和我們比賽看看誰先回村子，好極了，比就比吧！離開時那隻猩猩竟又復活了，不過它沒有攻擊我們，所以我們也沒再浪費子彈。出了山洞，我們連忙趕回村子，跑了好長一段路才氣喘噓噓的回到了Barako ，沒想到Halisa早已回來了，一定是那隻猩猩在做怪。

和酋長談了幾句之後，我們就前往Barrab尋找囚禁靈魂的巫師 Balakai（若酋長不在村中，



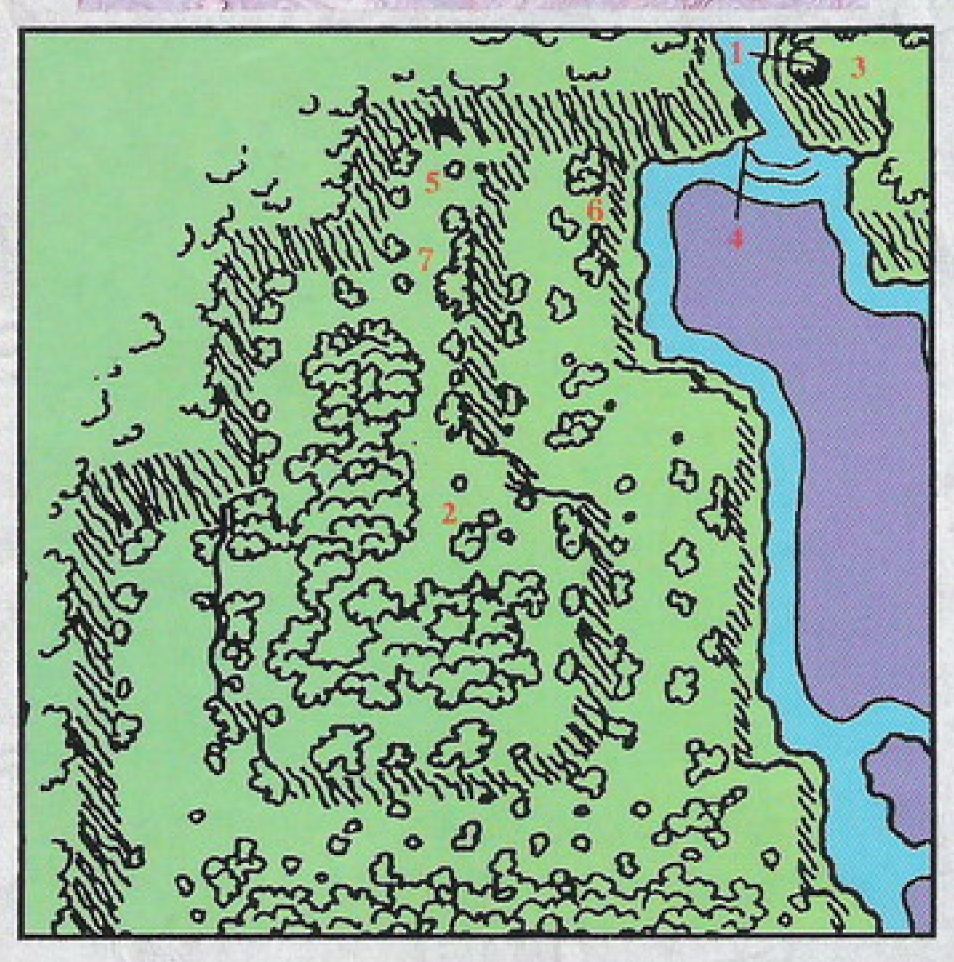
往西邊小徑的路口可以找到她）。

透過傳送池，我們輕易的到了Barrab西邊的谷地，往南走了一小段路之後，我們發現了一段巨木斜靠在河岸上，我們便順著木頭爬到下面，沿河岸走了沒幾步路又看到一個石階。Rafkin說Barrab在一個小山崗上面，這個往上的石階也許就是通往Barrab的路，於是大伙又往上走，連續爬上了三段石階之後，終於到了Barrab。

Barrab的人口大概是 Eodon谷地中最少的，只有 4 個人而已，要說它是一個村落還不如說是一個家族合適。村民告訴我們酋長的兒子 Nokai 快要病死了，酋長正為此而不知所措。

村子的北邊有一通小路，通到酋長 Balakai 的房子，一進門，就看到他正憂心忡忡的看著躺在草蓆上的一個男孩，我心想：這個男孩一定是病危的 Nokai 。

SILVERBACK'S LEDGE



1.Bou
2.Halisa
3.Throw Grenade Here
4.Cave entrance
5.Cave exit
6.Stone steps
7.Gigantopithecus

酋長一看到我們便說：「請小聲一點，我兒子病得很嚴重，連我也束手無策，唯一有可能救他一命的，是一種叫Root的植物的根，以前谷地中有很多這種植物，但現在幾乎完全絕跡了。僅存為人所知的一株，前不久還被人看到在大台地（Great mesa）出現，但是卻沒有辦法拿回來。原本Great mesa和它南方的另一個台地（mesa）之間還有一塊陸地相連接，可是現在沒了，我們也到不了Great mesa。」他滿臉焦慮的說著。

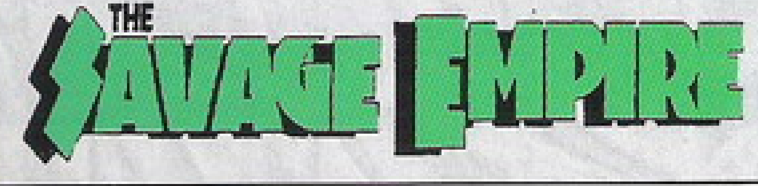
「你願意和我們聯盟嗎？也許我們能助你一臂之力。」我問道（Unit）。

「只要你能把Root帶回來，以救我兒子的命，我就加入你的聯盟。」他說（註 2 ）。

雖然Great mesa的唯一通路已經斷了，可是人命關天，大伙還是決定盡力試試，正所謂盡人事聽天命。

順著原路回到傳送池，再往北走沒多遠我們就到了Great mesa 南邊的台地，上了台地之後我們繼續往北，途中看到了三、四個翼手龍的巢，這使我想到剛到 Eodon 時被翼手龍突擊，於是憤憤的把這些巢給燒了（ Use 火把即可）。

離翼手龍的巢不遠處，有一棵大樹長在懸崖邊，對面就是Great mesa了，可是卻過不去，我這才知道什麼叫咫尺天涯。正當大伙絞盡腦汁卻想不出方法的



時候，我卻心生一計一獨木橋，向 Jimmy 要來了 Fire Axe 之後，我便砍倒大樹（由隊員手持消防斧後，Attack樹根即可），這棵樹不長不短正好架在兩個台地之間，太帥了！

Great mesa是一個略呈三角形的台地，我們在北邊找到了Root 。這種植物恐怕是我這一生



中見過最怪的（在地球上），它有白色的根固定在地上，可是它的莖和葉卻會移動，花還會攻擊人，看來是「肉食性植物」，還好它十分脆弱，用刀子砍兩下就死了。死掉的Root只剩下一段白色的根，把它 Get 起來之後，我們便往回走，快到獨木橋的時候，Jimmy 突然說北邊有些東西，直嚷著要去瞧瞧，大伙拗不過他，只好陪他一起去。

在Great mesa北邊突出的地方，我們找到了某種裝置，褐色，中間為凹槽狀，Rafkin看了看



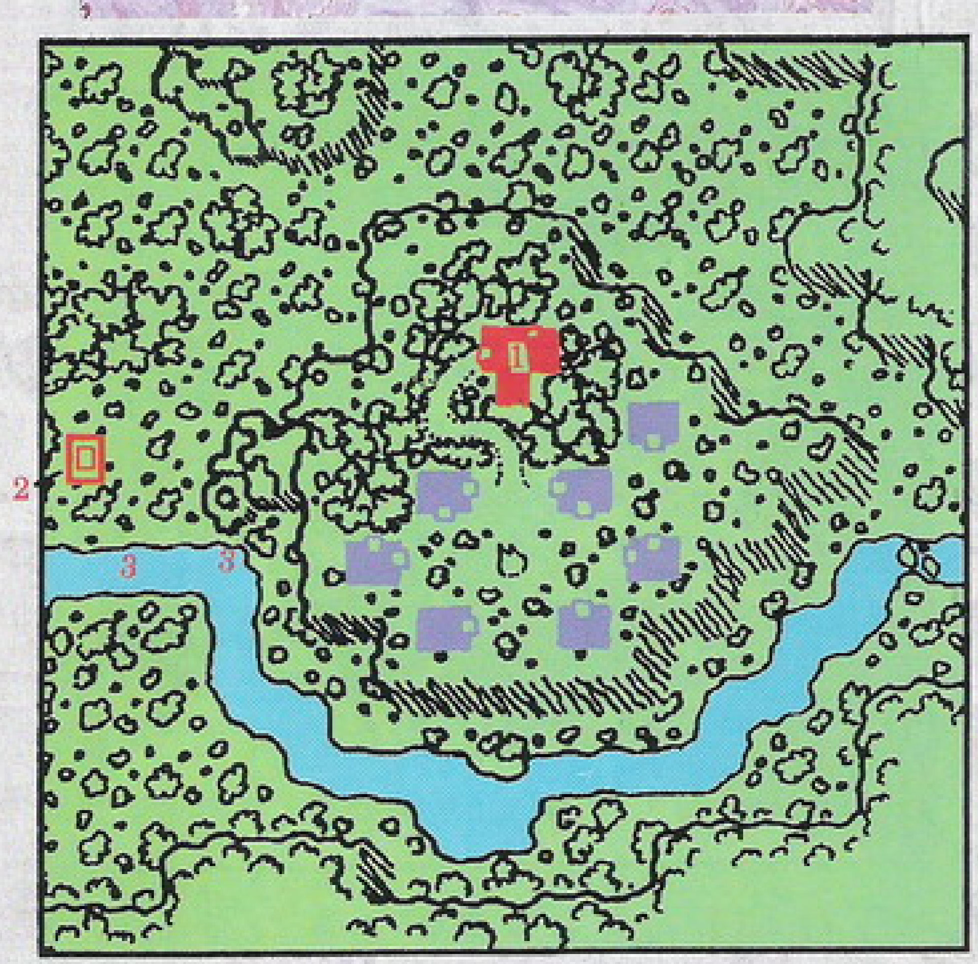
說道：「Indi，看來地下城傳說所言非虛，我們得快點奪回水晶。」我點了點頭表示贊同。

小心的過了獨木橋之後，我們連忙順原路回去，等我們到了酋長家，天都快亮了，可是酋長卻還沒睡，看他心焦如焚的樣子，我們趕緊把Root交給他，他餵了 Nokai 吃下之後，Nokui 竟然立刻好了，Balakai 鬆了一口氣，我們則被Root的神奇療效嚇呆了。過了好一會兒，酋長確定他的寶貝兒子沒事了，才說：「Indi ，我真不知要如何謝謝你，我願意和你聯盟，你還有其他要我幫忙的話，儘管說，別客氣。」

我看 Bakakai 好像很高興，於是趁機問他有關Topuru的事（鍵入Topu），他想了想，便說：「那是很久以前的故事了，你願意聽嗎？」我當然說要（鍵入Y）。

「說來慚愧，他以前曾經來找我挑戰魔法，當時我是Barrab的酋長兼巫師當然不能示弱，可是我知道我贏不了他，所以我就用計騙他，我拿了一塊在龍人山洞中隨手可得的藍色小石頭，騙他說我可以把人的靈魂囚禁在這種石塊中，為了證明，我還和我的女兒串通起來騙他，結果他被嚇的一溜煙就跑了，從此就沒看到他了。」

BARRAB VILLAGE



1.Chief's Hut
2.Teleport Plate
3.Stone steps





「原來如此。對了，我們冒險的途中受了點傷，既然你是巫師，可否幫我們醫治一下？」我問他（鍵入Heal，註3）。

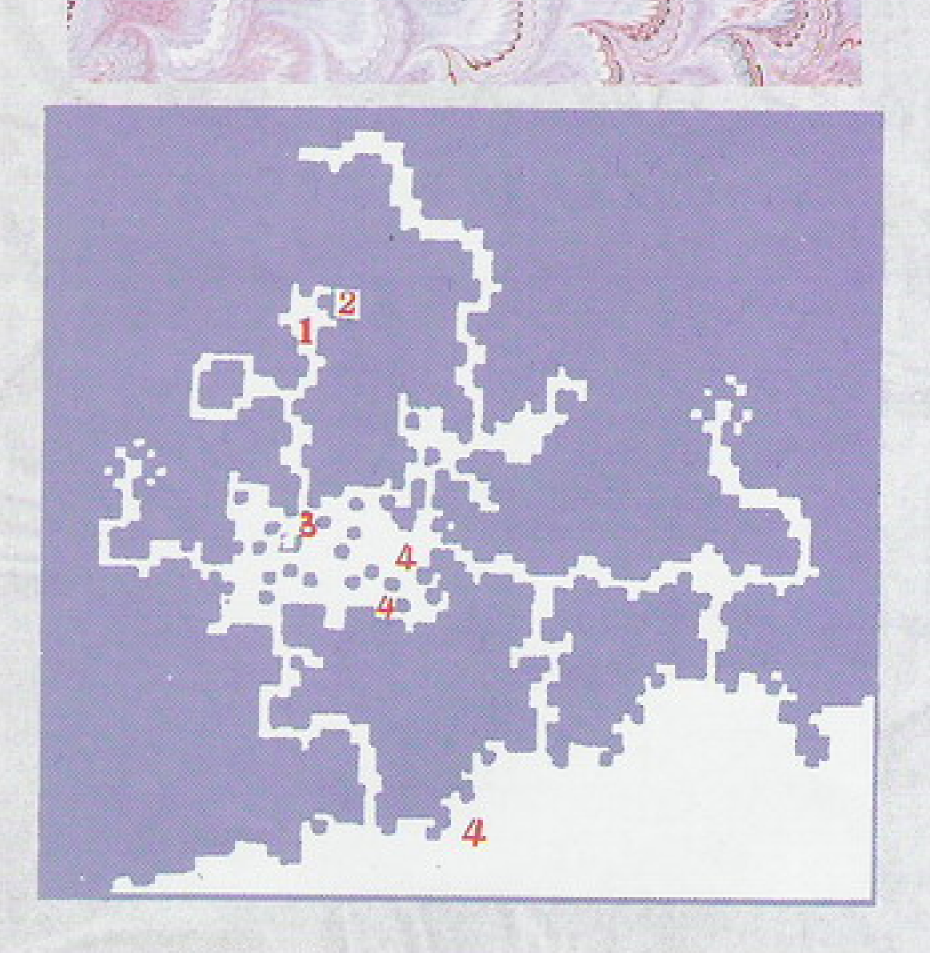
「當然」說著，他手一揮，大伙身上的傷全都好了。

離開Barrub，大伙決定先到龍人山洞拿一塊小石頭給Topuru應付一下，於是又前往龍人山洞。

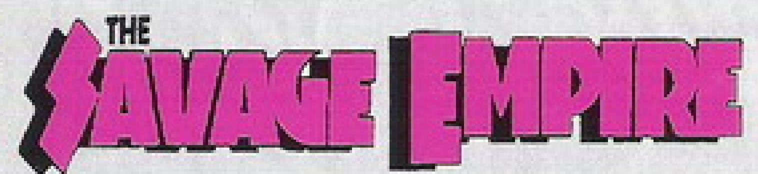
透過傳送池，我們很快就到了龍人山洞，才一進去，我們就嚇了一大跳——個全身綠色，還有鱗片的「人」，迎面而來，我反射性的舉起槍來想打死它，R-afkin 卻阻止我。「慢著，Indi，你記不記得在Tichticatl時O-axtepac 說過的話？也許它們就是 Sakkhra 的後裔。」我點了點頭。大伙小心翼翼的從那個「人」身邊走過。

我們繼續往內走，不一會兒就到了一塊很大的空地，似乎所有的 Sakkhra 人都住在這。我們先遇到一個叫 Kysstaa 的戰士，告訴他join後，他就加入了我們（可是每次和蟻人作戰時，他都用咬的，太不衛生了）。另外，我們還遇到一個叫 Ksssindra 的老戰士。「我本來是個戰士，遊遍各地，但是現在老了，鱗禿齒搖的我，只好回到山洞中告訴孩子們 Sakkhra 的傳說。

我聽說了Dr.Spector和他的



1.Chief's Cave　　3.Chief
2.Crystal Garden　　4.Blue stone





阿茲特克王身上的光芒，其實，在很久很久以前，當我們偉大的祖先還住在地下城的時候，身上也有著光芒，他們把蟻人和人類都當成寵物一樣的飼養著，直到有一天，我們培養出了新品種的蟻人，他們不受控制，偷走了月之石，而且把我們趕出了自己的城市，我們身上的光芒也因而消失。如果你想知道光芒的秘密可以到Great mesa去查查看。」他說。

Great mesa？這跟那個裝置一定有什麼關係！我想。

註2：

此時 Balakai 正擔心他兒子的病，所以問他Topuru或Heal他都不會理你。

註3：

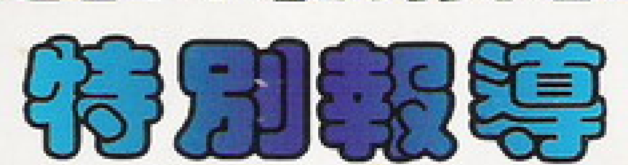
雖然 Eodon 裡每個族都該有一個巫師會治病，可是實際上只有以下四人會幫你：

1. Intanya 在 Kurak 村，一開始救你的就是他，若是你在戰鬥中不幸陣亡，他會把你救回來，不過會少 400 點經驗。
2. Balakai 必須救回他的孩子他才肯幫你。
3. Kunawo在 Pindiro 村，比較特別的是他也會賣藥材給你，可以用flax（棉花）跟他換。
4. Triolo你的隊員，不過他要靠施法才能幫你恢復生命點數，前三個只要問Heal即可。

納粹飛行秘史



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



特別報導

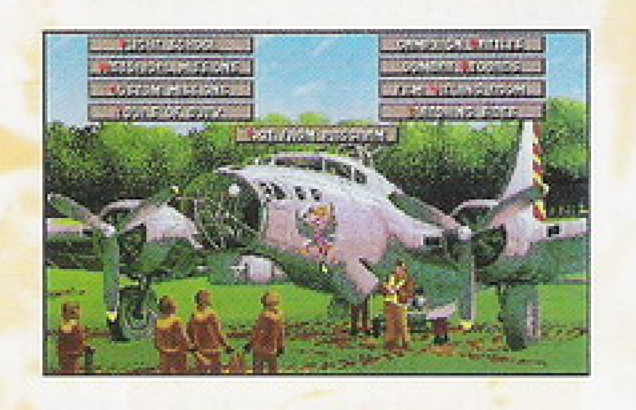
第二次世界大戰末期，希特勒以及他的空軍高級將領們，將贏得戰爭的最後希望全都寄託在新一代的噴射戰鬥機以及 V-2 復仇者火箭。他們的決定以現在的戰術觀點而言絕對有著極大的獲勝率，但是他們並沒有成功，只因爲政策錯誤、敵軍轟炸過於頻繁、而且戰爭也太早結束了！

如今，在這個遊戲中，你不僅可以駕駛英美各國在第二次世界大戰中的各式精銳戰鬥機，更能駕駛功勳彪炳的德國空軍戰機。更吸引人的是 還可以駕駛並且控制整艘或整群龐大的B-17轟炸機，以及德軍尚未研發完成的高性能噴射飛行翼飛機。最後你還可以扮演德國空軍或是盟軍的高級空軍將領，自行設定攻擊策略，在這個功能下你也許可以再度改寫第二次世界大戰空戰史。

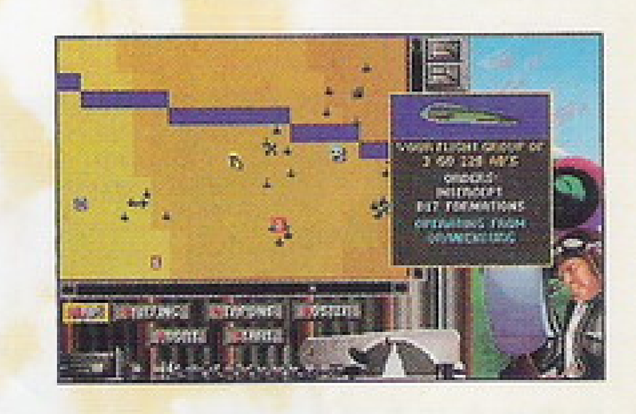


在盟軍強大攻擊機隊的火力以及無止境的持續大規模轟炸下，德國空軍似乎已經面臨落敗的命運。

但是優秀的德國科學家所研發出來的高性能噴射戰機，似乎帶給德國空軍在對付盟軍毫無護衛機隊的重型轟炸機上，佔足了優勢。在與盟軍機隊多次交手後，德軍駕駛員已經可以輕易的給予這些敵機嚴重的打擊，以減低敵軍轟炸的效果。但是他們正面臨的一個極爲嚴重的挑戰，那就是該如何有效的分散並保護後方的飛機生產工廠，並且決定該發展哪一型戰機？



雖然英國皇家轟炸大隊指揮官在戰爭初期決定採夜間轟炸，但是美軍卻提出日間轟炸的計劃，因爲：只有日間轟炸才能準確的命中目標，而且也可以帶給敵人持續性的壓力。但是早期的遠程護航戰鬥機種，如P-51之類的，並未研發出來，因此日間轟炸雖然成果輝煌，但是所付出的轟炸機損失也是難以估計的，因此在早期的轟炸行動中，你必須慎重的選定轟炸目標。



在執行盟軍及德軍的歷史性任務時，你不僅可以帶領第八航空大隊，執行攻擊轟炸的任務，更能率領德國空軍，防禦敵人强力的轟擊，以保障帝國各式工業的運作。當然了，你也能扮演雙方的飛行軍官，只要能夠在執行了一定數量的任務後，仍能活下來，你就是著名的空軍英雄了！



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



策略運用

德國空軍的指揮官並不止於決定運用何種機型及哪個機場來阻絕敵軍的轟炸行動，還要妥善的安排各個飛機相關工業的建廠位置。將工業分散能夠有效的減低敵人的攻擊效果，但相對的也會減低生產能力。



美國空軍第八飛行大隊的指揮官則須有效的根據情報判斷，哪個目標要優先攻擊，哪個爲次要目標。另外你也須要慎重的組成你的空軍中隊，賦予其適合的機型及任務，並且有效的根據戰勢需求，移防各個飛行中隊。



空戰戰術

不管是哪一個飛行模擬遊戲，一個良好的飛行員的先決要件是先充分的熟悉自己所駕駛的飛機，並且要有良好的眼力，能夠緊盯住敵人的飛機不放。但是從沒有任何一個模擬遊戲提供如此多樣化的敵機及友機。以一個美軍飛行員而言，他不僅要面對極速 386 mph的德軍 Bf-109 戰機，更要面對極速達 607 mph的Gotha 戰機。而且還不僅會遭遇到爬昇力每分鐘2450呎的Fw-109，甚至還會碰上爬昇力遠超過你數倍的 Me- 163，此機型每分鐘爬昇力足足達到 16000 呎。

但是如果你扮演的是德軍飛行軍官，那麼你所面對的難題將是速度過快難以操作，且未發展成熟的噴射機， Me -163及 Go-229。小心！大部分的早期噴射機飛行員都是死於降落，而不是空戰中。



另外，面對敵軍重型轟炸機群的密集火網（一艘B-17重型轟炸機上上下下一共有十挺50機槍，若是最少四艘編隊飛行，那也有40挺機槍等著你！如果像電影英烈歲月中的轟炸機群場景，那可真的是嚇死人了！），而且你還要近距離攻擊才能有效發揮火箭的威力，這可也不是好混的！





SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



駕駛艙介紹

方位高度顯示器，以數字方式顯示你的航向及俯仰角度。在搜尋模式中找到敵人後，即可運用它來向轉向攻擊目標。當你向左前或是右前方看時，就轉變爲時刻顯示。

RPM指示器並不是只能表示引擎轉速，當轉速銳減時即表示你的引擎或是油料傳送系統已經受到破壞。雖說速度減慢對已受傷的的飛機而言是一件較安全的事，但是在某些緊急的狀況中，你仍須利用飛行技巧以加快速度。

損壞已不再以簡單的能量條顯示，而是眞實的以護罩上的彈孔、減低的油壓計，冒煙的引擎、以及洩漏出來的機油或是汽油顯示。如果你對於這些損壞表示無動於衷，你的飛機將有可能化成一團火花。

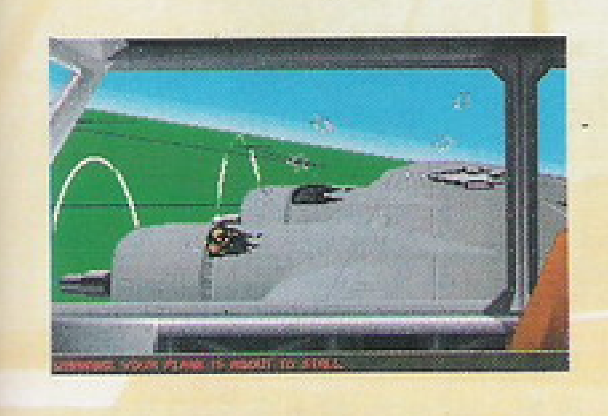


汽缸壓力及溫度計必須時常注意，若是指針進入紅色警戒區，極有可能會造成引擎爆炸。

若是油壓計及溫度計全都位於紅色警戒區，這時候就要趕快切換油箱，否則飛機有可能燒起來喔！

尾舵控制顯示器在高手級的飛行設定時，特別的重要。善加利用尾舵的功能，能令你操作得更得心應手。

每艘德軍戰機上，都可以攜帶炸彈或是火箭。這個指示器可以告訴你武器是否已經在備射狀態中。



對一個駕駛員而言，駕駛龐大的B-17轟炸機是一件非常大的挑戰。因爲你現在要控制的是四個引擎，而且各個引擎又有各自獨立的操控系統；不過你也可以運用這個特點在引擎受損後，運用仍能運作的引擎將轟炸機開回家。另外，Norden轟炸控制系統的操作也是一大挑戰。當你是長機時，請不要隨便亂按轟炸鍵，這會使你的僚機們跟你一起投彈





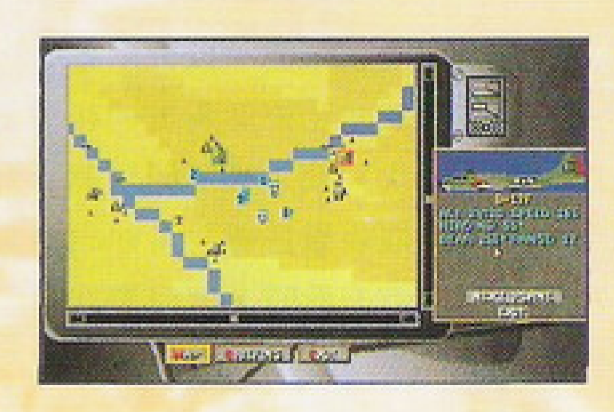
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



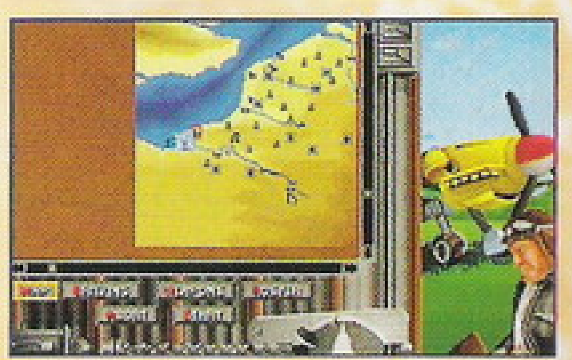
地圖以及導航



作戰設定地圖將提供給你各飛航中隊的訊息，在這裡你可以組成航空隊，設定導航點以及設定裝載武器。



飛行中亦可隨時查閱地圖，在這裡會提供給你一切飛航資訊，包括其他的友機。



飛行前的簡報地圖提供給飛行員最爲詳實的情報資料。

十點鐘方向



兩點鐘方向

左翼

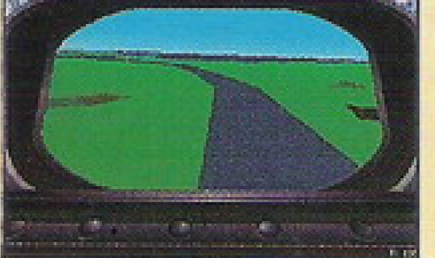


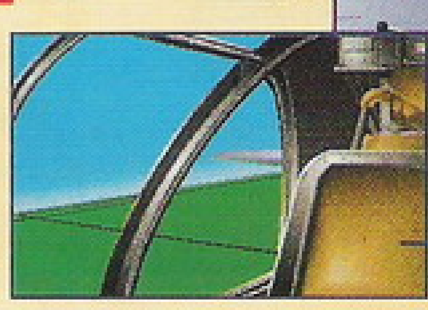




右翼







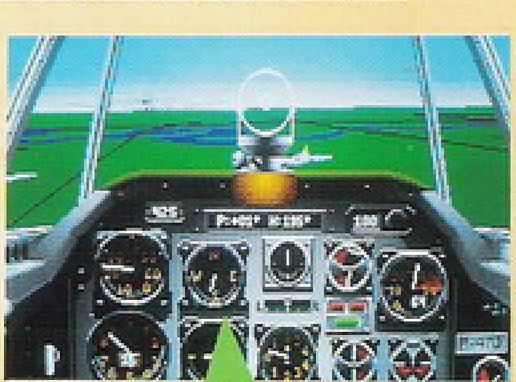
七點鐘方向

五點鐘方向

戰機介紹



雖然Me-262因爲政策錯誤以及引擎上的改良，延遲了兩年才出現在戰場上，但是它仍是德國最爲成功的祕密武器，並帶給盟軍機隊嚴重的打擊。

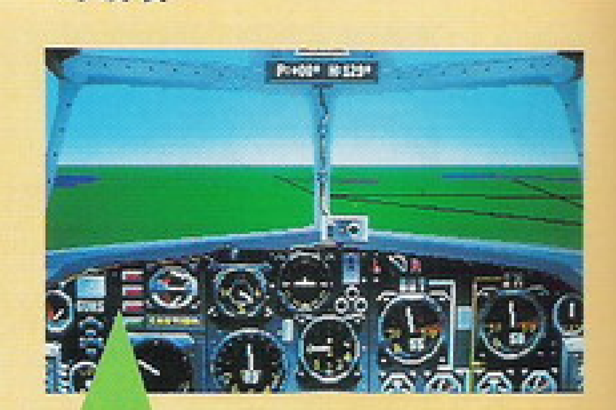


P-47 Thunderbolt擅長俯衝攻擊，能給予敵人各種設施巨大的破壞。

Me-163雖然有著强而有力的引擎，但是使用特殊燃料的引擎，在起飛降落時因引擎爆炸而殺死的飛行員，遠比它在作戰時殺死的敵人還多。



Go-229 Gotha 有著可達607mph 的極速，並可飛昇至50000 呎的高度。總體性能遠超過當時各式飛機，而且有可能改變整個戰史，只可惜它並未正式開始生產。



B-17 空中堡壘是歐洲戰場中最爲超級的巨無霸轟炸機，也是最容易操作的巨人。其上並配備有八座砲塔，火力强大！

美國EA副總裁再度來訪
中研課長赴美技術交流

〔軟體世界訊〕

美國休閒軟體前十大廠商之一的美國電子藝術公司(Electronic Arts，簡稱EA)，其副總裁史帝夫．沙爾(Steve Salyer)有鑑於2年前蒞臨軟體世界的良好印象，特於今年秋季全球EA海外機構巡視行程中，安排三天的訪華行程，以便拜會EA在台的商業伙伴—智冠科技有限公司。

在8月30日至9月1日爲期3天的拜訪行程中，史帝夫在參觀了各項廠房設備及生產技術之後，驚訝地表示：智冠科技廠內的設備與規劃，均達國際水準，且亦對兩年來智冠科技的穩健成長，深表讚許，並認爲其對本地軟體開發不遺餘力，尤其是在價格的維持上，在巨大的投資下，仍以適合本地生活水平的價格推出，以打擊非法拷貝，此種服務大眾的精神，及改善台灣在國際間的形象，確實很值得其他公司參考。

史帝夫並對於本地廠商及BBS站私自盜拷智冠科技合法代理之軟體的行爲，感到相當憤怒，認爲此種違法行爲相當可鄙，故呼籲消費大眾應群起抵制，以消彌此種行爲，否則在軟體世界投下如此龐大的人力及物力之後，又蒙受此種巨大損失，在盈虧無法平衡之下，唯有走上提高售價或放棄代理權的途徑，不論是前者或後者，對消費者而言，皆是一大損失。不過，史帝夫也透露EA公司業已委託律師在全球所有國家註冊其公司商標及產品，此一動作可望協助智冠科技取締非法拷貝其公司產品的廠商與BBS站。

〔美國加州飛訊〕

正當美國電子藝術公司副總裁在其秋季全球海外EA機構巡視行程至亞太地區的同時，智冠科技(軟體世界)，此間電腦玩家熟知的PC GAME出版公司由於多年來代理全美前20大休閒軟體廠商之產品，故深知玩家爲繁複的英文訊息無法一氣呵成而意猶未盡，因此除了積極落實本土自製軟體的開發之外，更於百家爭鳴的現今市場中另闢一新天地，與國外各大休閒軟體廠商合作開發中文軟體，故派員至國外作技術轉移，此舉不僅可提升本土軟體工程師之寫作能力，亦可解除國內消費者的語文障礙，輕鬆自在的暢遊於電腦休閒軟體的奇幻王國。

此次智冠科技推派中研課主力工程師，於8月上旬前往美國矽谷，與智冠科技駐美特派員聯袂，展開與簽約授權廠商爲期一個月的拜會活動。此次赴美，共洽談了美國電子藝術公司、Sierra On-Line、Spectrum HoloByte、盧卡斯、SSI、Accolode、Epyx、Interplay、New World Computing、Three Sixty…等十餘家授權廠商，其重點是與上述公司之軟體技術部深入討論中美軟體技術合作事宜。

在拜會的行程中，除了受到各大廠商熱烈歡迎外，並參觀各廠商休閒軟體的製作過程與了解各種先進的設備，另外，並與各廠商多位系統分析師、程式設計師針對遊戲的設計及英文軟體中文化，作技術轉移，相信對未來中文遊戲的發展具有相當大的幫助，預料在短期內即有部份成果可以展現在國人眼前，此無異是本地玩家的一大福音。

創作不再是舶來品

誰是第二屆金磁片獎56萬元獎金得主？

去年８月軟体世界爲提升國人創作中文休閒軟体的風氣與能力，首開前例，獨自斥資舉辦第一屆金磁片獎全國休閒軟体設計大賽，結果始料未及的獲得了個滿堂喝彩，不但受到資訊界的支持與肯定，其得獎作品更是普遍受到消費者的喜愛，除了在雜誌排行榜上高居不下外，今年７月份中國時報所辦的台灣區十大好GAME票選活動中，亦佔了三個名額，可見其受歡迎之程度，軟体世界爲回饋消費者，今年特擴大比賽範圍，從集中比賽方式擴大爲智育動作類、角色冒險類、戰略模擬類等三大比賽類別，每類皆有金牌獎、銀牌獎、銅牌獎及二名佳作，獎項從７名增爲16名，獎金從20萬元提升爲56萬元，以摒棄增加獎項，卻剝削獎金的作法，另外，並增設一項特別獎--中華文化獎，藉以鼓勵國人創作屬於本土化色彩的作品。



高手過招，必屬佳作！

第二屆金磁片獎至8/31日截止收件後，共有35件作品參賽，與去年相彷，但不同的是去年大多數是智育類遊戲，且大部份皆含有俄羅斯方塊的影子，而今年則以角色扮演類作品爲主，共佔參賽作品的60%,且畫面．音效水準皆比去年出色不少，至於智育動作類作品，普遍成績則比去年差，去年得獎的７件作品中，就有６件作品是屬於智育類遊戲。戰略模擬類方面，去年有唯一的戰略遊戲楚漢之爭，並獲得佳作，今年則無任何戰略模擬類作品投稿，顯示此類作品的寫作人口相當有限，國人在此方面的寫作技術仍有待努力。

35件作品於 9/8 由評審評定後選定10件作品入圍，有４件智育動作類作品（包括搶骨頭、勇往直前、電腦象棋、數字遊戲），６件角色冒險類作品（包括吞食天地、聖域傳說、遠古傳說錄、最後的考驗、魔笛、如來金剛拳傳奇），並於9/15由評審單獨先就各件作品在各項評分項目內按其比率評定分數後，接著將所有分數加總後得出作品名次，再集合所有評審共同會審討論後決定出得獎名單。在評審過程中，並開放記者作現場採訪，有中國時報、聯合報、自立晚報、PC WORLD 雜誌........





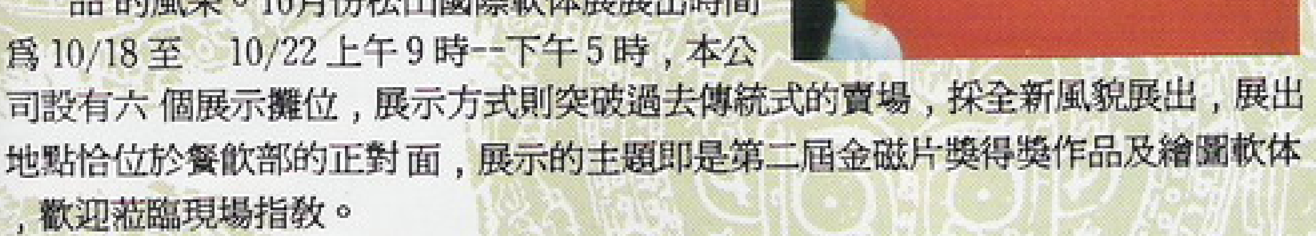




有鑑於去年公佈時間太匆促，使得寫作者無法有充裕時間從事於大型game的製作，故軟体世界提早於今年五月份發佈第二屆金磁片獎參賽辦法，除了報紙、雜誌、傳單、海報等宣傳外，並於中廣「知音時間」作2個月的電台廣播，以期能讓寫作者在最快速的時間內儘早獲知此項訊息。緊接著是評審的邀請，今年所邀請到的評審除了去年的施純協（師大教授）、施威銘（旗標出版公司總經理）、虞希舜（光點科技總經理）、謝明奇（曾任軟体世界雜誌總編輯）先生以外，尚有導學(CAI軟体公司)的總經理陳正先生，共五位評審。作品評分項目依遊戲類別的不同而有不同，且其所佔的百分比亦依遊戲性質的不同而不同，不過大致而言有幾項共同的評分項目，如創意、趣味性、音效、畫質、流暢度、技術層次、啓發性、劇情....等，評分標準首重創意，故創意所佔的分數比率相當高，如果你有興趣參加第三屆金磁片獎，請把握上述項目，必有佳績。

大刀濶斧、深入淺出 斬釘截鐵，爲求更好！

第二屆金磁片獎得獎作品，定於9/29在台北福華飯店舉行頒獎典禮，現場除自助式點心招待，亦有得獎作品大型投影機的展示，除邀請作者親自操作示範外，現場並放置電腦供玩家試玩，如果您錯過了此次的盛會，您仍可至10月份松山國際軟体展現場，先行目睹第二屆金磁片獎得獎作品的風采。10月份松山國際軟体展展出時間爲10/18至10/22上午9時--下午5時，本公司設有六個展示攤位，展示方式則突破過去傳統式的賣場，採全新風貌展出，展出地點恰位於餐飲部的正對面，展示的主題即是第二屆金磁片獎得獎作品及繪圖軟体，歡迎蒞臨現場指教。



10月松山軟體展，第二屆金磁片獎作品先睹爲快！



SOFT WORLD
軟體世界
限
限制
兒童不
Leisure Suit
LARRY
In the Land of the Lounge Lizards
給你一個彩色的"幻想空間"
軟體世界與你共渡寂寞的夜晚！
幻想空間
沉靜的夜晚，迷濛的霓虹燈光彷彿是在訴說，世间
寂寞男女的内心世界是那麼的孤獨，那麼的渴望……
14U2C
萊里，你我的朋友，一位外表冷漠，內心卻狂野多情
的寂寞男孩，看他如何擺脫道德的禁錮，開始散發火
熱的愛情。………
即日起至11月30日止，凡購買"軟體世界"任一遊戲
只要再加50元(或港幣20元)即可獲贈"熱情萊里"
彩色T恤一件。
萊里族請注意：
10／18～10／23軟體展期間，務
"熱情萊里"T恤 會師松山外貿軟
展覽館，並領最新版的掃毒、防
一套。

電腦遊戲世界　軟體世界



Access Software, Inc.
Accolade
Cinemaware Corporation
Computer Gaming World
Domark Software Ltd.
EPYX
Electronic Arts
Innerprise Software, Inc.
Interplay Productions
IntraCorp, Inc.
Ishi Press International
Legend Entertainment Company
Logotron Entertainment Ltd.
Lucasfilm Games
Mediagenic
MicroProse Simulation Software
Microids
Mindscape International
Mirror Soft Limited
New World Computing, Inc.
Origin Systems Inc.
Paragon Software, Corp
Psygnosis Limited
ReadySoft Incorporated
Sierra On-Line, Inc.
Soft Gold
Sphere, Inc.
Strategic Simulations, Inc.
TSR, Inc.
The Software Toolworks, Inc.
Three Sixty Pacific, Inc.
UBI Soft
U.S Gold Limited.

敬告啓事

緣本公司經5年不眠不休的努力協商，截至公元1991年10月10日止，業已取得設立於美國、英國、法國、德國、加拿大等33家休閒軟體廠商其所有出版品在香港與台灣地區的合法製造發行權，並成為其在台港兩地之法定代理人。

在取得上述授權後，本公司曾去函港台兩地休閒軟體製造商與BBS站，要求其尊重本公司多年來為我國消費者所爭取低價使用合法軟體所付出的辛勞，不要再繼續翻版銷售上述廠商之中英文手冊與軟體，以保障其權益，維護國際形象。但是近年來本公司發現部份休閒軟體廠商與BBS站依舊任意拷貝這些廠商之版權軟體圖利。本公司本一直顧念著休閒軟體廠商曾為提昇此行業所付出的辛勞與經營BBS站者大部份均為在學學生，吃了官司將毀其前程，不忍加以追究。

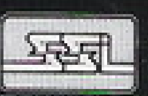
但，最近發現該些不法者不但沒有一絲愧咎之心，且變本加厲，在BBS站上口出狂言，對本公司大加羞辱，已引起消費者之公憤，因此，本公司決定不再沉默，將委請律師對該些不肖之徒繩之以法，以保障最基本的尊嚴與權益，為使大家了解事情的真相，特此公佈，敬請大家體諒與支持，本公司將繼續為大家爭取出版更多平價的合法軟體。

上述廠商
港台法定代理人：
智冠科技有限公司
高雄市三民區民壯路63號
電話：07-3848088

法律顧問：
遠東法律事務所
陳錦隆律師

INFOCOM　Datasoft　ACCESS


ORIGIN　Advanced Dungeons & Dragons　MICROPROSE　MICROPLAY
CINEMAWARE　NEW WORLD COMPUTING, INC.　GAMESTAR　EPYX　ACTIVISION　PARAGON SOFTWARE　Spectrum HoloByte
SIERRA　ACCOLADE　LUCASFILM GAMES















THUNDER MOUNTAIN














羊入蛇口

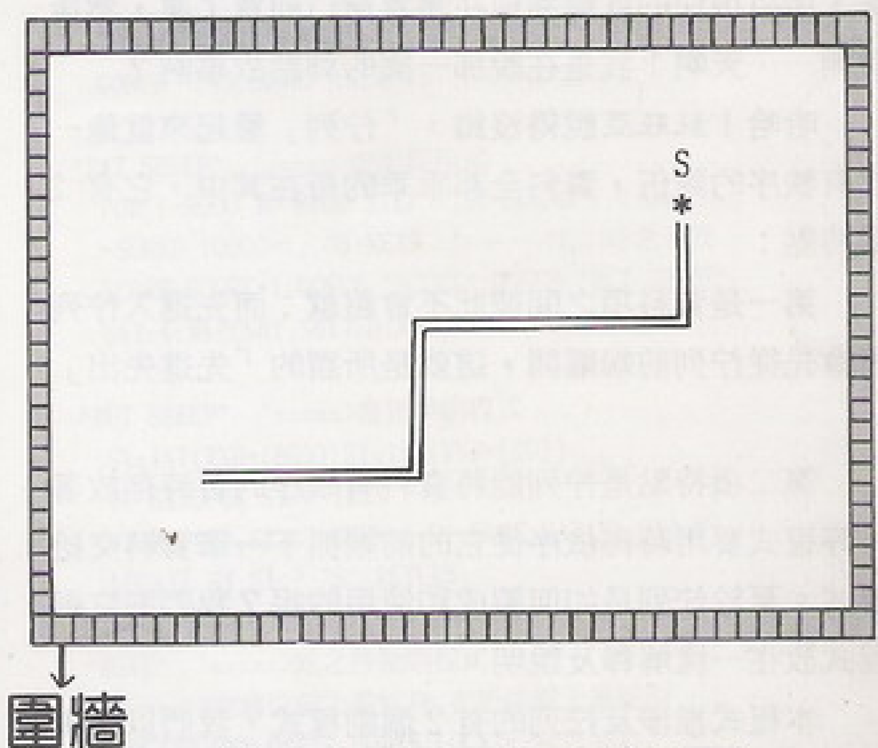
／黃信昌

話說國內的電腦熱潮起源，相信諸位讀者都曉得是由 Apple II所引起的，而各式各樣的電腦遊戲也是從那時期蓬勃發展起來，當時甚至已有「陽犬號」這類RPG GAME的出現。筆者在這裡要介紹給大家的遊戲，便是當初我在 Alppe II上玩過的一個遊戲「羊入蛇口」，以及此電玩所應用的資料結構，希望經由對此遊戲程式的解說，大家對一個GAME的完成能有更深入的了解。

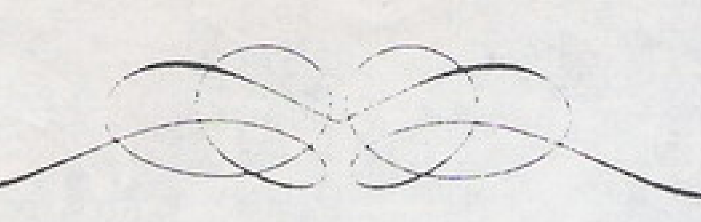
在講解此遊戲之前，讓筆者先將本文所附的兩張程式列表做個說明：《程式 1》爲此遊戲的原始程式（註 1），經過工具程式的轉換處理後，成爲帶行號的GW-BASIC程式也就是《程式 2》（註 2）。筆者將以《程式 1》來解說此GAME（其實它還有一個特點，即編譯式 BASIC 的使用者可以依照其格式，很容易改成如Quick Basic 的程式），《程式 2》則方便讀者 key in。

遊戲的螢幕模式和李超羣、林建廷兩位本專欄「開山祖師」的程式一樣皆是使用文字模式，其他像讀取按鍵之判別、主角移動方法的處理等，也都有類似的地方，故筆者有解釋不清楚或不足時，讀者可以參考一下他們的大作。

說明完畢我們正式進入主題，首先讓我們看看「羊入蛇口」這個遊戲是怎麼玩的，請看文後的遊戲畫面。我們的主角便是那條不停「向前走」的蛇（註 3），玩者又須以 4 個方向鍵來控制它，使它朝著代表羊（ Sheep ）的「 S 」前去就行了。要注意，不能讓蛇撞牆或咬到自己，否則蛇就「掛」了。當蛇把羊吞入口中之後，它的身長便會增加 3 格的長度，等到蛇長到一定長度後就可以過關，然後下一關蛇的移動速度會再加快一些（註 4），直到三隻蛇都相繼陣亡，遊戲便結束啦！



遊戲畫面示意圖



看過遊戲的說明，接下來我們再跟著看程式的部分。（程式中所使用的一些重要變數之意義說明，已附列於《程式 1》之下，讀者們可自行對照）

我們由這篇文章的篇名可以得知，「羊入蛇口」的程式中會利用到一種名爲「佇列」的資料結構，做爲它執行時主要的資料存取對象。談到「資料結構」這四個大字，我想必定有許多程式初學者和我當初的情形一樣，一聽見這個名詞便立刻「肅然起敬」加「退避三舍」。告訴大家一件事，其實筆者也是剛學資料結構不久（哇！洩底了！），就有能力寫出這個遊戲，可見讀者們若眞的有志寫GAME的話，這一關是非得過的了。好，不說廢話了，我們趕緊來瞧瞧什麼是「佇列」吧！

「佇列」是一種將資料項安排成單行，一項接在另一項後面的資料集，它有兩個端點：一個前端以及一個後端。資料項總是從後端加入而由前端離去，因此它在佇列中會緩慢的從後端移到前端去…

什麼？有人說「聽沒」，沒有關係！我把「黃金女郎」蘇菲亞請來說個例子給你聽：小伙子想像一下！時間是西元1991年的元旦假期，地點在西門町一家熱門電影的戲院內，有位老兄走到大排長龍的買票隊伍後面排隊準備買票，因爲沒有黃牛在場也沒有人插隊，所以很快的就輪到他在售票窗口前買了票，然後離開……天啊！我是在說那一國的神話故事啊？

哈哈！蘇菲亞說得沒錯，「佇列」看起來就像一支有秩序的隊伍，資料全都乖乖的待在其中，它有 2 項特點：

第一是資料項之間彼此不會超越；而先進入佇列者會先從佇列前端離開，這就是所謂的「先進先出」。

第二項特點是佇列能將資料有順序的暫時存放著，等程式要用時再依序從它的前端抓下一筆資料交給程式。至於佇列是如何製成和使用的呢？我們把它跟程式放在一塊解釋及說明。

本程式裡涉及佇列的有 2 個副程式，我們以字串 SXS 和 SYS 做爲製造佇列的工具。在 Setup 副程式中除了設定變數起始值和「秀」出遊戲畫面外，另外亦將遊戲一開始時的五節蛇身（頭）之垂直及水平座標值，經過CHR$函數的轉換成爲 ASCII 字元，然後分別加在 SXS 和 SYS 字串的後（右）端，這時我們便做好了 2 個「字串佇列」了。大家大概沒想到平常我們用 PRINT 來的字串也是資料結構的一種吧！而且製作上也很簡單是不是？ Setup 副程式把兩起始佇列設定好後，便交給另一MOVE副程式來使用。

當MOVE副程式獲得程式的控制權時，即表示程式主迴路命令它將整條蛇身往前移動一步。我們知道要表現出這種效果只需要在螢幕上做「擦畫動作」即可，在蛇頭部分我們先在其舊位置上印出蛇身造型，接著立刻在新位置上畫出蛇頭，而蛇尾部分則直接擦去蛇尾就行了。因爲蛇頭每次移到一個新的地方，程式便將它的座標加進 SXS 和 SYS 佇列的後端，所以這 2 個佇列中就包含了全部「蛇行」的資料，每當MOVE副程式須要擦去蛇尾時（若 EAT 旗標大於零，表示蛇剛吃過羊，則不擦掉蛇尾使其變長），便從字串佇列的前（左）端取出 1 個byte的字元資料，再經還原手續轉成數值資料後，我們就得到了蛇尾的座標，然後將它擦去。最後再利用MID$函數把剛才用過的資料項由佇列的前端刪除，如此佇列中的下一筆資料就會出現在它的前端，供程式做爲下一次擦蛇尾的時候使用，而我們的主角也就可以勇往直前啦！

一口氣說了這麼多，我想各位讀者應該已經了解佇列的製做過程和使用方法。佇列的應用範圍很廣泛，只要是符合方才所提出的 2 個特點之資料，都可以運用佇列來處理，而且工具也不限於字串，其他如陣列、鏈等都是理想的工具，有興趣的讀者可參閱相關之書籍（註 5）。

有關程式中蛇頭新舊位置的計算，因玩者隨時可能改變方向，故筆者採用和李超羣先生同樣的方法，以設立旗標來判斷主角進前方向，當玩家按方向鍵之後，呼叫對應的改變方向副程式，在決定蛇身造型時將方向旗標一併設定，而 NEXT-STEP 副程式便根據此旗標選擇蛇頭新舊位置的計算法。另外數據陣列的使用是爲了程式主迴路對主角狀況的判別，遊戲進行時我們以蛇頭的下一步座標，來檢查其對應的陣列元素值爲何，然後按照結果呼叫不同的副程式執行其內容。由於程式其餘部分的副程式十分簡單，便不多做解釋。

筆者爲了不讓程式過長因而沒有寫進太多的功能，但也使得這個遊戲玩起來顯得很「陽春」，建議讀者們加進一些障礙，像是擺些石頭（ROCK），「秀」在螢幕上增加遊戲的可玩性。還有上面所說的數據陣列識別法，也可以改採林建廷先生在「打磚塊」一文裡的SCREEN函數，在執行速度上也會有助益，有心的讀者不妨試著改寫看看。



最後祝大家功力日增早日打破「死生玄關」，就像李超羣、林建廷兩位祖師一樣有自己的GAME經由軟體世界上市發行。下次有機會的話我們本專欄再見，bye ！

*　　*　　*

註1:GOTO^+4^表示往下數至第 4 行，以此類推。

註 2：因程式以 GWBASIC 寫成，爲求速度常將幾個指令合併爲單行，如有閱讀不便的地方請多原諒。

註 3：蛇身的各段以 ASCII 中畫雙線表格的圖形碼組成。

註 4：垂直和水平方向的速度，亦會因文字模式之高度及寬度的不同，而有視覺上的差別。

註 5：參考書目—IBM PC資料結構概論，儒林出版。

程式 1

```
'…………………………………………………………………
'…  遊戲名稱： 羊入蛇口   …   作 者：黃 信 昌 …
'…………………………………………………………………

'--------------------  程式開始  --------------------
KEY OFF:PEN OFF:RANDOMIZE TIMER
DEFINT A-Z:DIM MAP(20,80)

^START^  '---------->設定遊戲資料起始值
 STAGE=0:SCORE=0:LIFE=3:TIME=2000:GOSUB ^SETUP^

WHILE 1  '---------->程式之主迴路
 IF OHX=NHX THEN BODY$=CHR$(186)
 IF OHY=NHY THEN BODY$=CHR$(205)

 '----->判斷是否按下方向鍵,如有則呼叫對應的副程式
 P$=INKEY$:IF LEN(P$)=0 THEN ^+6^
 ARROW$=RIGHT$(P$,1)
 IF ARROW$="H" THEN GOSUB ^JUDGE UP^  :GOTO ^+4^
 IF ARROW$="P" THEN GOSUB ^JUDGE DOWN^:GOTO ^+3^
 IF ARROW$="K" THEN GOSUB ^JUDGE LEFT^:GOTO ^+2^
 IF ARROW$="M" THEN GOSUB ^JUDGE RIGHT^

 '----->陣列值爲2時,呼叫吃羊副程式
 IF MAP(NHY,NHX)=2 THEN GOSUB ^EAT SHEEP^
 '----->陣列值爲1時表示蛇死,若LIFE=0則遊戲結束
 IF MAP(NHY,NHX)=1 THEN PLAY "MS01C..DE.CG..." :
 -LIFE=LIFE-1:GOSUB ^LIFE^:IF LIFE=0 THEN ^YES.NO^
 -ELSE GOSUB ^SETUP^:GOTO ^+2^

 GOSUB ^MOVE^:GOSUB ^DELAY^:GOSUB ^NEXT STEP^
WEND
'--------------------------------------------------

^JUDGE UP^   '=====>改變方向副程式:往上
 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHY-1:NHX=OHX:NS=1
 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(200)
 RETURN

^JUDGE DOWN^  '=====>往下
 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHY+1:NHX=OHX:NS=2
 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(187) ELSE BODY$=CHR$(201)
 RETURN
^JUDGE LEFT^  '=====>往左
 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX-1:NHY=OHY:NS=3
 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(187)
 RETURN
^JUDGE RIGHT^ '=====>往右
 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX+1:NHY=OHY:NS=4
 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(200) ELSE BODY$=CHR$(201)
 RETURN

^SETUP^  '=====>消除和畫出新的遊戲畫面副程式
 CLS:PHX=39:OHX=40:NHX=41:OHY=15:NHY=15:NS=4
 ERASE MAP:DIM MAP(20,80)  '----->消除和重設數據陣列

 FOR Y=1 TO 20  '----->畫圍牆
    LOCATE Y,1:? CHR$(178):LOCATE Y,80:? CHR$(178)
    MAP(Y,1)=1:MAP(Y,80)=1:NEXT Y
 FOR X=1 TO 80
    LOCATE 1,X:? CHR$(178):LOCATE 20,X:? CHR$(178)
    MAP(1,X)=1:MAP(20,X)=1:NEXT X

 '----->設定佇列和畫蛇
 SX$=CHR$(36)+CHR$(37)+CHR$(38)+CHR$(39)+CHR$(40)
 SY$=CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)
 FOR X=36 TO 39 :LOCATE 15,X :?CHR$(186) :MAP(15,X)=1:NEXT
 LOCATE 15,40:? "•":MAP(15,40)=1

 GOSUB ^STAGE^:GOSUB ^SCORE^:GOSUB ^LIFE^
 GOSUB ^PUT SHEEP^:RETURN

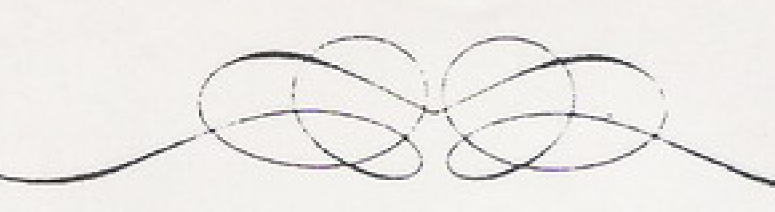
^EAT SHEEP^  '=====>吃羊副程式
 FOR I=9000 TO 8000 STEP -150:SOUND I,0.05 :
 -SOUND 10000-I,.05:NEXT  '----->吃羊時之音效
 SCORE=SCORE+1:GOSUB ^SCORE^:GOSUB ^PUT SHEEP^
 EAT=4:MAP(NHY,NHX)=0:RETURN

^PUT SHEEP^  '=====>畫新羊副程式
 SX=INT(RND*(80)):SY=INT(RND*(20))
 IF SX=0 OR SY=0 THEN ^-1^
 IF MAP(SY,SX)=1 THEN ^-2^ ELSE MAP(SY,SX)=2
 LOCATE SY,SX:? "S":RETURN

^MOVE^  '=====>蛇之移動副程式
 '----->在舊位置上畫蛇身,在新位置上畫蛇頭
 LOCATE OHY,OHX:? BODY$:LOCATE NHY,NHX:? "•"
 SX$=SX$+CHR$(NHX):SY$=SY$+CHR$(NHY):MAP(NHY,NHX)=1

 '----->如蛇長超過200,則表示過關
 IF LEN(SX$)>200 THEN PLAY "MS03B.BBFA.GDE..GFCD" :
 -STAGE=STAGE+1:TIME=TIME-200:GOSUB ^SETUP^:RETURN

 EAT=EAT-1:IF EAT>0 THEN RETURN
 TX=ASC(LEFT$(SX$,1)):TY=ASC(LEFT$(SY$,1))
 LOCATE TY,TX:? " ":MAP(TY,TX)=0  '----->擦掉蛇尾
```



```
 SX$=MID$(SX$,2):SY$=MID$(SY$,2):RETURN

^NEXT STEP^  '=====>蛇之下一步副程式
 IF NS=1 THEN PHY=OHY:OHY=NHY:NHY=NHY-1:RETURN
 IF NS=2 THEN PHY=OHY:OHY=NHY:NHY=NHY+1:RETURN
 IF NS=3 THEN PHX=OHX:OHX=NHX:NHX=NHX-1:RETURN
 IF NS=4 THEN PHX=OHX:OHX=NHX:NHX=NHX+1:RETURN

^STAGE^  '=====>玩者現在關數副程式
 LOCATE 21,1:? "STAGE :";STAGE:RETURN
^SCORE^  '=====>玩者得分副程式
 LOCATE 21,30:? "SCORE :";SCORE:RETURN
^LIFE^  '=====>剩餘蛇隻副程式
 LOCATE 21,60:? "LIFE :";LIFE:RETURN
^DELAY^  '=====>延遲迴圈副程式
 FOR DELAY=1 TO TIME:NEXT:RETURN

^YES NO^  '=====>重玩遊戲副程式
 LOCATE 23,1
 INPUT "Do you want to play again? (Y/N):",ANS$
 IF ANS$="Y" OR ANS$="y" THEN ^START^
 IF ANS$="N" OR ANS$="n" THEN ? "GAME OVER":END
 GOTO ^-4^
'--------------------- 程式結束 ---------------------

'重要變數之意義說明
'NHY,NHX =>蛇頭的下一步坐標      'MAP() ===>數據陣列
'OHY,OHX =>蛇頭的現在坐標        'BODY$ ===>蛇身的造型
'PHY,PHX =>蛇頭的前一步坐標      'EAT  ====>使蛇尾增長之旗標
'TY,TX ===>蛇尾的坐標            'NS   ====>蛇行方向之旗標
```

程式2

```
10 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••
20 REM ••••  遊戲名稱:  羊入蛇口    ••••
30 REM ••••  作    者:  黃 信 昌    ••••
40 REM ••••  解譯程式:  GWBASIC     ••••
50 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••
110 KEY OFF:PEN OFF:RANDOMIZE TIMER
120 DEFINT A-Z:DIM MAP(20,80)
130 STAGE=0:SCORE=0:LIFE=3:TIME=2000:GOSUB 390
140 WHILE 1
150  IF OHX=NHX THEN BODY$=CHR$(186)
160  IF OHY=NHY THEN BODY$=CHR$(205)
170  P$=INKEY$:IF LEN(P$)=0 THEN 230
180  ARROW$=RIGHT$(P$,1)
190  IF ARROW$="H" THEN GOSUB 270:GOTO 230
200  IF ARROW$="P" THEN GOSUB 300:GOTO 230
210  IF ARROW$="K" THEN GOSUB 330:GOTO 230
220  IF ARROW$="M" THEN GOSUB 360
230  IF MAP(NHY,NHX)=2 THEN GOSUB 530
240  IF MAP(NHY,NHX)<>1 THEN 250
242  PLAY "MS01C..DE.CG...":LIFE=LIFE-1:GOSUB 730
244  IF LIFE=0 THEN 750:ELSE GOSUB 390:GOTO 260
250  GOSUB 600:GOSUB 740:GOSUB 670
260 WEND
270 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHY-1:NHX=OHX:NS=1
280 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(200)
290 RETURN
300 IF NHX=OHX THEN RETURN ELSE NHY=NHY+1:NHX=OHX:NS=2
310 IF OHX>PHX THEN BODY$=CHR$(187) ELSE BODY$=CHR$(201)
320 RETURN
330 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX-1:NHY=OHY:NS=3
340 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(188) ELSE BODY$=CHR$(187)
350 RETURN
360 IF NHY=OHY THEN RETURN ELSE NHX=OHX+1:NHY=OHY:NS=4
370 IF OHY>PHY THEN BODY$=CHR$(200) ELSE BODY$=CHR$(201)
380 RETURN
390 CLS:PHX=39:OHX=40:NHX=41:OHY=15:NHY=15:NS=4
400 ERASE MAP:DIM MAP(20,80)
410 FOR Y=1 TO 20
420  LOCATE Y,1:PRINT CHR$(178):LOCATE Y,80
430  PRINT CHR$(178):MAP(Y,1)=1:MAP(Y,80)=1
435 NEXT Y
440 FOR X=1 TO 80
450  LOCATE 1,X:PRINT CHR$(178):LOCATE 20,X
460  PRINT CHR$(178):MAP(1,X)=1:MAP(20,X)=1
465 NEXT X
470 SX$=CHR$(36)+CHR$(37)+CHR$(38)+CHR$(39)+CHR$(40)
480 SY$=CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(15)
490 FOR X=36 TO 39
492  LOCATE 15,X:PRINT CHR$(205):MAP(15,X)=1
494 NEXT
500 LOCATE 15,40:PRINT "•":MAP(15,40)=1
510 GOSUB 710:GOSUB 720:GOSUB 730
520 GOSUB 560:RETURN
530 FOR I=9000 TO 8000 STEP -150
532  SOUND I,.05:SOUND 10000-I,.05
534 NEXT
540 SCORE=SCORE+1:GOSUB 720:GOSUB 560
550 EAT=4:MAP(NHY,NHX)=0:RETURN
560 SX=INT(RND*(80)):SY=INT(RND*(20))
570 IF SX=0 OR SY=0 THEN 560
580 IF MAP(SY,SX)=1 THEN 560 ELSE MAP(SY,SX)=2
590 LOCATE SY,SX:PRINT "S":RETURN
600 LOCATE OHY,OHX:PRINT BODY$:LOCATE NHY,NHX:PRINT"•"
610 SX$=SX$+CHR$(NHX):SY$=SY$+CHR$(NHY):MAP(NHY,NHX)=1
620 IF LEN(SX$)<=200 THEN 630
622 PLAY "MS03B.BBFA.GDE..GFCD"
624 STAGE=STAGE+1:TIME=TIME-200:GOSUB 390:RETURN
630 EAT=EAT-1:IF EAT>0 THEN RETURN
640 TX=ASC(LEFT$(SX$,1)):TY=ASC(LEFT$(SY$,1))
650 LOCATE TY,TX:PRINT " ":MAP(TY,TX)=0
660 SX$=MID$(SX$,2):SY$=MID$(SY$,2):RETURN
670 IF NS=1 THEN PHY=OHY:OHY=NHY:NHY=NHY-1:RETURN
680 IF NS=2 THEN PHY=OHY:OHY=NHY:NHY=NHY+1:RETURN
690 IF NS=3 THEN PHX=OHX:OHX=NHX:NHX=NHX-1:RETURN
700 IF NS=4 THEN PHX=OHX:OHX=NHX:NHX=NHX+1:RETURN
710 LOCATE 21,1:PRINT "STAGE :";STAGE:RETURN
720 LOCATE 21,30:PRINT "SCORE :";SCORE:RETURN
730 LOCATE 21,60:PRINT "LIFE :";LIFE:RETURN
740 FOR DELAY=1 TO TIME:NEXT:RETURN
750 LOCATE 23,1
760 INPUT "Do you want to play again? (Y/N):",ANS$
770 IF ANS$="Y" OR ANS$="y" THEN 130
780 IF ANS$="N" OR ANS$="n" THEN PRINT "GAME OVER":END
790 GOTO 750
```

徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿

徵稿

稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵稿 徵

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須淸晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、淸晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

編輯部啓事

一、第29期三國演義兒子兵法／武曲星、第30期火星之旅屬性改篇／Huang Yu Ha ，兩位作者請儘速與本社聯絡（80年11月 1 日前）。

二、第30期第45頁銀河帝國傳重返戰場作者應為 Sunsa ，火龍之戰寶箱重現作者應為廿信宏，本刊不慎誤植，謹此致歉！

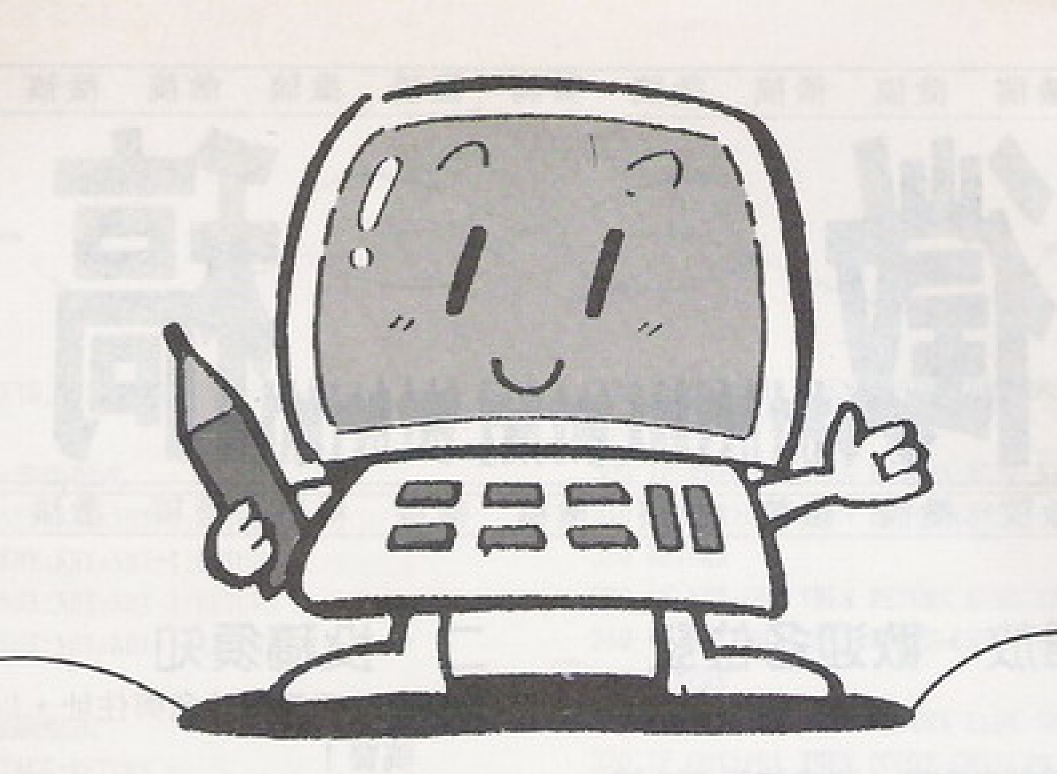
三、第30期烏茲衝鋒槍解藥OPCURE.COM已同時收錄在珍藏版 120 魔獸紀元和珍藏版 121 印度王兩遊戲的 disk 1 \magazine 子目錄中。

四、組合語言學與問本期暫停，近期將以新面貌和各位讀者見面，敬請期待。

徵求下列文章

復國恩仇錄攻略	浩劫餘生攻略
築城大師建築心得	銀河風暴高級心得
飛狼突擊隊攻略	名流高爾夫技巧篇

來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



服務課有話說

嗨！
各位好！
好不容易捱了一個月，
今天終於可以跟大家一吐爲快了！

◎凡維修、郵購、詢問問題者一定要寫清楚您的姓名、收件地址，否則您會收不到東西的，目前課內已有好多失物等待招領，看到這則新聞後，若您有一段時間尚未收到東西，請立刻來電(07) 384-1505看看失物中，有無您的東西。

◎詢問問題需付回郵，未付回郵者，恕不回信。

◎維修磁片需付多少郵資？諸君請聽我說：維修磁片3 片以下郵資40元（掛號），3片以上59元，採多退少補方式。爲了節省您的郵資，請勿將外盒寄來，只要將磁片妥爲包裝即可，這樣您可以省下很多郵費。

◎磁片維修每片10 元，4 片即爲40元。

◎郵購軟體世界雜誌：
(1) 1～19期一本50元（含郵資）。
(2) 20期以後一本80元（含郵資）。

◎郵購COMPUTER CAMING WORLD（電腦遊戲世界）中文版雜誌一本90元（含郵資）。

◎郵購GAME和音效卡，依市場價格付費，不必另附郵資。

◎付費方式：請到郵局辦理，利用書末劃撥單劃撥或以現金袋寄到高雄郵政28～34號信箱。

◎目前仍有少數人以郵票作爲支付維修、郵購雜誌之費用，在此特別知會消費者，切勿用郵票代替現金，請以劃撥方式或現金袋方式，敬請合作，謝謝！！

◎爲了要確保您的GAME能長期使用，請諸君務必記住這件事：任何磁片一買來一定先貼上防寫紙，以免中毒！

◎玩GAME儘量避免用DOS5.0版開機，請改用DOS3.3版本來開機。

◎請消費者注意，當磁片出現不能執行的情況，請先換別台電腦執行看看，並偵測是否中毒。這個動作是爲了判斷是磁片損壞還是電腦不相容，或者其他硬體上的原因，若爲磁片損壞請寄回。

◎關於銀河帝國傳：有消費者這樣說：「遊戲存進磁片後，無法叫出進度」，現在有一個解決的辦法：
(1) 單色玩家請將1、2、5、6片拷進一片1.2M磁片中。
(2) 彩色玩家請將1、2片拷進1.2M磁片，3、4片拷進另一片，當選完角色後要按 Y 確認時，將拷進3、4片的1.2M磁片放進A 磁碟機即可。（另外，在遊戲前執行S-ETUP時，要設定以一台磁碟機進行遊戲）

◎買中國之心送原聲錄音帶，凡郵戳超過 80/8/31 者，均不受理，所有有效日期內寄來之信，均可收到一卷精緻之錄音帶，服務課已於9/14全數寄出，在此向各位消費者致謝！

最後要跟各位說的一句話，那就是：「請勿盜拷，以免您的權益受損」！

前期雜誌要目

第29期

郵政劃撥儲金存款單

帳號 40423740

戶名 謝明奇

新臺幣：

寄款人 姓名 住址 電話

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 40423740

戶名 謝明奇

新臺幣：

寄款人 姓名 住址 電話

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

第30期



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元 □一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

□新訂戶 □續訂戶(訂戶編號＿＿)

年齡＿＿ 職業＿＿ 電話＿＿

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 □魔奇音效卡 □過期雜誌

產品名稱＿＿

數量＿＿ 總金額＿＿

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量＿＿片

維修費＿＿＋郵資＿＿＝總金額＿＿

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

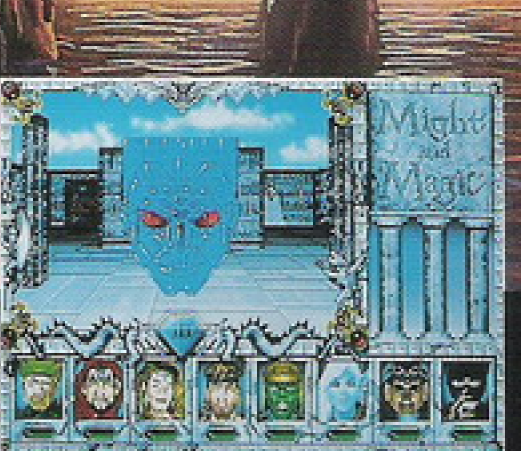
否則應請換單另填。

體會權力的滋味

Might and Magic III

經歷魔法的威力！

Isles of Terra



各式古怪駭人的人物將與你同行…………



* 一場誇張的冒險旅程，將使你緊盯螢幕不放，欲罷不能。
* 如催眠術般令人渾然忘我的畫面，完全由遊戲製作界頂尖工程師一手營造，其效果無可挑剔！
* 你可以享受到絕倒妙透的立體音樂、音效演奏及人工語音功能。
* 遊戲簡單、訊息吸收迅速，讓你很輕易的掉進遊戲的陷阱，不復自拔的接受各項挑釁！
* 注意：以前沒試過魔法門系列的玩家也無所謂，不需經驗，只要你有膽來試



你必須應付百種以上虛幻難料的怪物



…當你發現魔法施展時不可思議的威力…



…在這個擁有奇幻的景象及音效的世界裡

THE ADVENTURES OF

Willy Beamish

威利奇遇記





色彩繽紛、輕鬆詼諧的冒險遊戲
龐大的編劇、幽默的對話
嚴謹的製作水準，專業的卡通動畫效果
結合電影、電視、卡通、漫畫

一部超乎您想像的超動畫ＰＣ卡通

軟體世界雜誌社　高雄郵政28-34號信箱